

Año 1 Nº 9 • $ 9.90.-
Top Kids
TODO SOBRE PELICULAS DE VIDEO GAMES
VIDEOGAME DEL MES
32-X
VIRTUA RACING
GANÁ UN ARCADE
Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB
GORO
¡Un Campeón de dos mil años!
GANÁ 5
SUPER METROID

¡Por fin un programa que inventaste vos!

TOP Kids





Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky



Participa especialmente:
Diego Ferrari

CON:

- Games
- Clips
- Música
- Reportajes
- Idolos
- Humor
- Información
- Condensados de dibujos
- Rankings
- Competencias de Games
- Trucos
- Un lugar para intercambiar cosas
- Y una banda tocando en el piso mucho, no?

SABADOS 15 hs.





STAFF

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Ilustración
Gustavo Regaldo
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rimoli

Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 28 de octubre de 1994 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 28705010041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel. 304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Olga Scharemberg
Emiliano Polipronopulos
Tef
Aki
As

N° de Propiedad Intelectual 375.521

EDITORIAL

El club es una realidad que puede verse

Sí; el Club Top Kids ya es una realidad que puede verse. Ustedes lo verán en sus credenciales, que están en camino. En esto, como siempre, les pedimos un poquito de paciencia. No le echen la culpa al cartero. Por ahora, la culpa es nuestra.

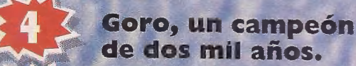
Pero desde hoy mismo, aquellos que han recibido sus credenciales, podrán participar de los sorteos de nuestro programa de televisión. Programa que, por supuesto, seguirá durante todo 1995. Son dos buenas noticias. No van a decir que no.

Más informaciones para este boletín, especialmente relacionadas con nuestro club, en las páginas 38 y 39.

Hasta el próximo Top Kids.

El Dire

SUMARIO







GORO
¡UN CAMPEÓN DE DOS MIL AÑOS!

El día en que perdió Shang Tsung

Shang Tsung había sido maldecido por los dioses y, para aplacarlos, solamente tenía una salida: toma, la vida y el alma de sus rivales en el Torneo Shaolín de Artes Marciales. Gracias a esa siniestra ceremonia, Shang Tsung podía mantener su juventud.

Pero, ya saben, un día llegó un noble y mítico monje Shaolín, llamado Kung Tao y lo derrotó inesperadamente. Y todo se derrumbó para Shang Tsung: su juventud y su poder de hechicero.

La revancha

Luego pasaron sucesos extraños en el Torneo. Y tras la misteriosa muerte de uno de los tres grandes maestros de la competencia de honor, regresó Shang Tsung. Había envejecido en forma prematura y estaba debilitado por no haber podido complacer a sus dioses. Pero Shang Tsung guardaba un as en su manga: Goro. Y fue cuando invitó a Kung Tao a luchar contra ese discípulo de otro mundo.

¿Quién era Goro?

Gorbak es el rey de Kuatan, una de las provincias subterráneas, y súbdito de Shao Kahn, soberano del Mundo Exterior. Shao Kahn, ante la derrota de Shang Tsung a manos del monje Kung Tao, pidió a Gorbak que su hijo mayor fuera en auxilio del derrotado. Gorbak consideró la elección de su heredero Goro como un verdadero honor, y así, Goro llegó al Torneo Shaolín.

Para que conozcan más a Goro

Goro, con sus dos mil años, es soberano supremo del ejército Shohan. Astuto y mortífero, tiene la costumbre de comer reptiles vivos en la cena. Y, al parecer, no le caen mal. Como Shohan es un mundo subterráneo, Goro se siente a sus anchas en las regiones cavernosas.

Una pelea despareja

Goro, como ustedes saben, no es un luchador cualquiera. El príncipe de Kuatan, como se lo conoce en el Mundo Exterior, es un personaje mitad hombre y mitad dragón. Mide casi dos metros y medio y pesa 250 kilos. Como si eso fuera poco, tiene cuatro brazos y es mitad hombre y mitad dragón.

El valiente monje Kung Tao no rehuyó el combate y se enfrentó a la bestia. Fue una pelea sangrienta y despareja. La fuerza de Goro resultó increíble y su velocidad, asombrosa. La valentía de Tao no fue suficiente y cayó derrotado.

Con esa pelea terminó una era y comenzó otra. El nuevo período que comenzaba era decididamente maligno. Y con él, los monjes shaolín se veían obligados a dejar el control de su propio terreno de honor y gloria. Ahora, Shang Tsung, con la ayuda de Goro, lograría la inmortalidad que tanto deseaba y algo más.

La tarea de abrir un peligroso portal

A lo largo de los últimos 500 años, Goro fue venciendo en cada uno de los torneos del Mortal Kombat. El Mundo Exterior necesita de esos triunfos porque, si Goro derrota a los mortales diez veces seguidas, podrá abrir un portal en la dimensión que permita a los pérfidos seguidores de Shao Kahn invadir la Tierra y dejar su debilitado mundo.

Sí, Goro necesita triunfar en diez torneos seguidos... ¡y ya lo ha hecho en nueve! Por eso la importancia de esta competencia para el Mundo Exterior y para los mortales. Es necesario que Goro pierda para salvar la Tierra.

Cómo enfrentar a Goro

Hay que defenderse con todas las armas de Goro. Tiene una fuerza demoledora.

Se aconseja aplicarle una hermosa patada voladora para derribarlo y, de inmediato, un poco de magia para intentar terminar con él.

Hay que ser ágil para luchar contra el príncipe de Kuatan y sobrevivir en el intento.

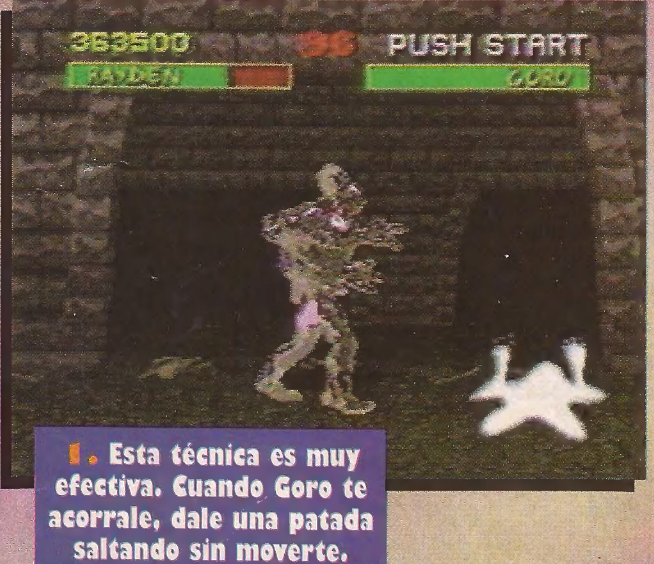
C.B.

Goro Plateado

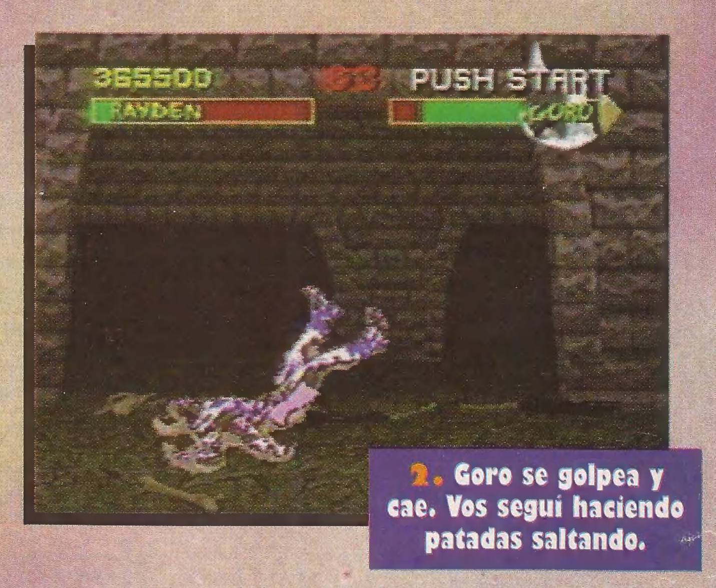
Para quien todavía juega al Mortal Kombat I, Goro es un adversario impresionante. Si jugás en "Very Easy" (muy fácil), tenés grandes posibilidades de ganarle, pero si jugás en el modo más difícil, te va a costar bastante.

Hay varias formas de luchas contra él, pero este enemigo es realmente especial. Por ejemplo, no lo podés taclear ni le podés hacer la fatality. Lo que te conviene hacer es tratar de usar alguna técnica como la patada voladora u otra que a vos se te ocurra que sea más o menos efectiva. A continuación te mostramos una como ejemplo:

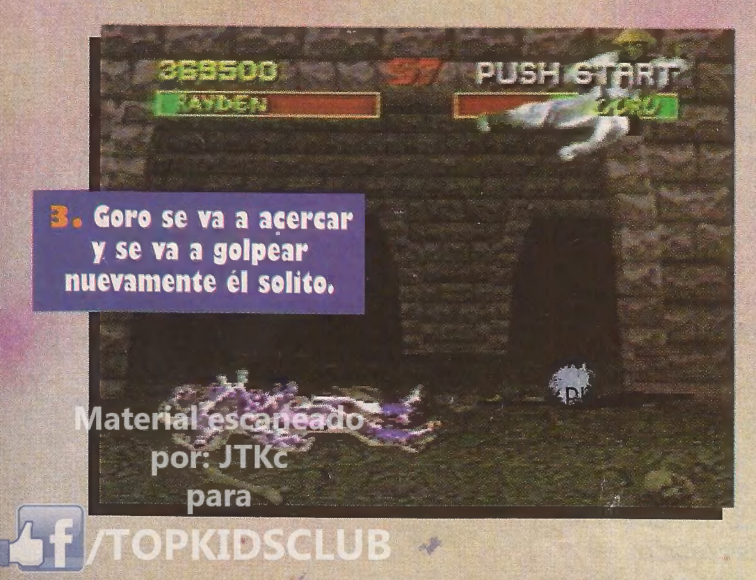




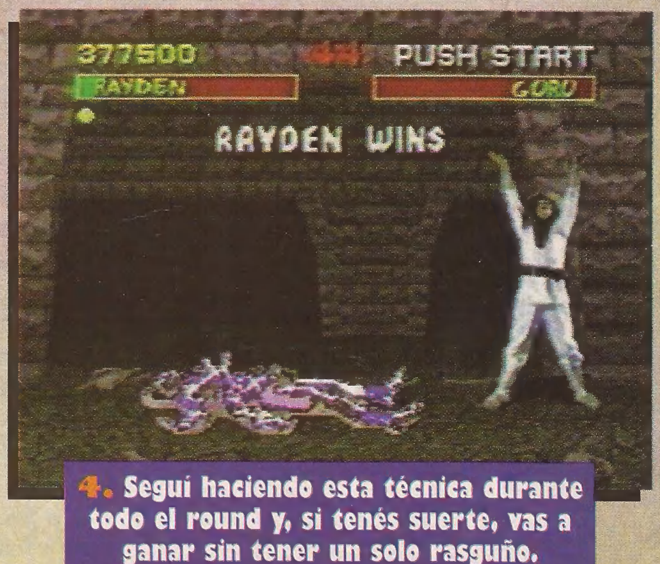
1. Esta técnica es muy efectiva. Cuando Goro te acorrale, dale una patada saltando sin moverte.



2. Goro se golpea y cae. Vos seguí haciendo patadas saltando.



3. Goro se va a acercar y se va a golpear nuevamente él solito.

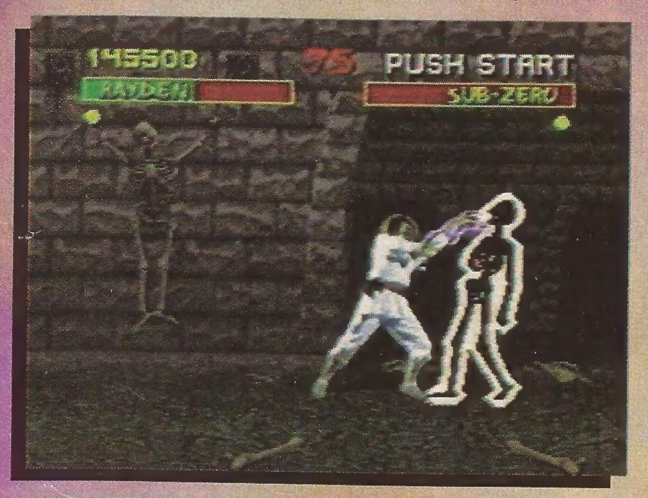


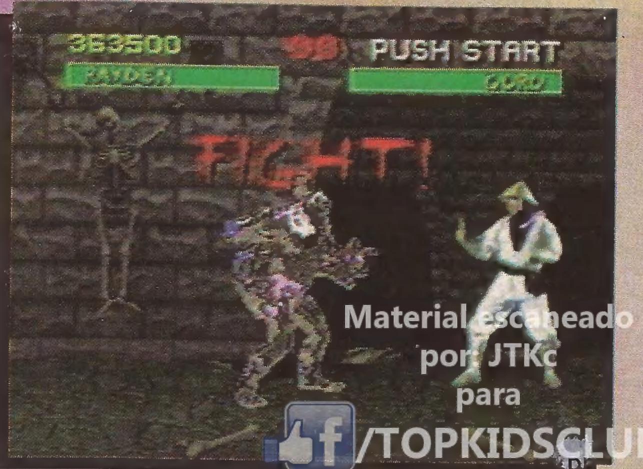
4. Seguí haciendo esta técnica durante todo el round y, si tenés suerte, vas a ganar sin tener un solo rasguño.

TRUCOS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GORO PLATEADO - En la versión para Super Nintendo del MKI, hay un error en la programación (los expertos lo llaman "bug") que permite jugar contra Goro con los colores alterados, parece como si fuera de plata. Para lograr este "bug", hay que llegar hasta el nivel 'Endurance 3' (la tercera lucha contra dos enemigos en el mismo round) y hacer la fatality con Rayden (se hace presionando Derecha, Izquierda, Izquierda e Y). Si te salió, en el próximo round vas a pelear contra un Goro plateado.





TECNICA

Si usás a Sub-Zero, hay una técnica no muy difícil de hacer, que le saca mucha energía. Congelalo y hacele un tacle tres veces seguidas y, finalmente, pegale un gancho.

MEGA

CHEAT MODE - Para Mega no hay ningún truco que te permita hacer algo especial con Goro. Sin embargo, esta versión tiene el mejor truco de todos, el "Cheat Mode". Este truco te permite hacer prácticamente de todo.
Para activar este truco, necesitás poner el siguiente código en la pantalla del menú (en la que decidís si empezás el juego o vas al menú de opciones).

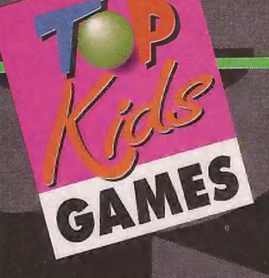
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA Y ABAJO

Si te salió bien, va a aparecer una tercera opción. Elegila y entrarás a un menú con muchas opciones. Probá cada una para ver que efectos tienen. Algunas te permiten, por ejemplo, matar a tu enemigo de un solo golpe, pelearte contra Reptile, o elegir la pantalla en donde pensás jugar.

GAME BOY®

¡CONTROLÁ A GORO! - La versión del MKI para Game Boy es la única que te permite controlar a Goro. Lo que tenés que hacer no es fácil, pero si sos lo suficientemente bueno, lo podés lograr.
Primero, tenés que terminarte el game (matando a Shang Tsung). Mira el final que muestra todos los nombres de las personas que hicieron el game y esperá a que aparezcan las palabras "THE END". Cuando las veas apretá y mantené DIAGONAL HACIA ARRIBA a la IZQUIERDA, SELECT y el botón A. Seguí manteniendo estos botones hasta que la pantalla desaparezca y aparezca otra que dice "Enter your initials". Ahí, pone tus iniciales y apretá A. Cuando aparezca la tabla de puntaje (el ranking), apretá START. Si te salió el truco, vas a ir a una pantalla que dice "Goro lives... as you!" (Goro vive... en vos!). Ahora vas a poder pelear controlando a Goro y, además, todos los demás luchadores tendrán nuevos nombres!

EMILIANO POLIJRONOPULOS



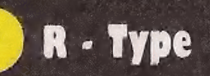
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



#	Juego	Movimiento
1	Donkey Kong Country	 ENTRA
2	Mortal Kombat II	 BAJA
3	Super Punch Out!!!	 SUBE
4	Illusion of Gaia	 ENTRA
5	Super Street Fighter II	 BAJA
6	Soccer Shoot Out	 ENTRA
7	Stunt Race FX	 BAJA
8	Vortex	 ENTRA
9	NBA Jam	 BAJA
10	Super Metroid	 BAJA

GAME BOY®

#	Juego	Movimiento
1	Mortal Kombat II	 IGUAL
2	Donkey Kong	 SUBE
3	Megaman 4	 ENTRA
4	Wario Land	 SUBE
5	Tetris II	 BAJA
6	Mortal Kombat	 BAJA
7	Spiderman X-man	 ENTRA
8	Nigel Mansell	 ENTRA
9	Metroid II	 BAJA
10	R - Type	 ENTRA



MEGA

#	Juego		Anterior
1	Mortal Kombat II	=	1
2	Sonic 3	↑	7
3	NBA Jam	↓	2
4	Mortal Kombat	↑	5
5	Virtua Racing	↓	4
6	FIFA Int. Soccer	↓	3
7	Street Fighter 2 Champ.	↓	6
8	Terminator 2	↑	9
9	Alien 3	↓	8
10	Total Caruage	↑	

GAME GEAR

#	Juego		Anterior
1	Mortal Kombat II	=	1
2	Alladin	↑	3
3	Tazmania 2	↑	6
4	Micromachines	↑	5
5	NBA Jam	↓	2
6	Sonic Chaos	↑	7
7	Mortal Kombat	↑	8
8	X Man	↑	10
9	Super Kick Off	=	9
10	Sonic Spinball	↓	4



1 Super Mario Bros 3 

2 Tetris 2 

3 Battletoads/Double Dragon "The ultimate Team" 

4 Punch Out!!! 

5 Kirby's Adventure 

6 Indiana Jones & The last crusade 

7 T.M.N.T. Tournament Fighters 

8 Megaman 5 

9 Super Mario Bros 2 

10 Mario is missing 

PC

1	Doom	=	1
2	TFX CD	↑	-
3	Mortal Kombat	↓	2
4	Tie Fighter	↑	-
5	Dune 2	↑	8
6	Syndicate	=	6
7	Warlords II	↑	10
8	World Cup '94	↓	4
9	Dune CD	↑	-
10	Street Fighter II	↓	5

Top Kids JUGUETES

VARONES

1	Alliens	↑	2
2	Street Fighter	↓	1
3	Ghostbusters	↑	-
4	Dragon Ball Z	↓	3
5	Revell	↓	4

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Barbie	↑	3
3	La muñeca de Reina	↑	4
4	Mamy Surprise	↓	2
5	Compi Caritas	=	5

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	=	1
2	Mouse Trap	↑	4
3	Spaguetti	↑	-
4	El juego de la vida	↑	-
5	Loopin Looie	↓	2

VIDEO GAME DEL MES

DANGER: EXTREMELY HOT PRODUCT

32X

FICHA TECNICA Top Kids

VERSION PRELIMINAR

CONSOLA: 32 X

TIPO:
Accesorio para el Mega

CPU:
2 chips de 32 bits SH2 de Hitachi

VELOCIDAD:
23Mhz/40 MIPS

COPROCESADOR:
El CPU del Mega (Mod. Motorola 68000)

COLORES:
32.768 (simultáneamente)

MEMORIA:
4 Mb RAM + la del Mega y/o Sega CD

SALE EN:
Diciembre 1994

A pesar de que no es exactamente un videojuego, el 32X es un equipo que se merece dedicarle estas dos páginas del videogame del mes

Para todos los usuarios de Mega, llegó el momento de pasar a la próxima generación de games. ¿Cómo? El 32X es un equipo de 32 bits muy potente que funciona al conectarse a un Mega o a un Genesis (la versión americana del Mega). Este equipo le provee al Mega la potencia necesaria para jugar games con calidad similar a la de los arcades.

El "corazón" del 32X son dos chips SH2 de 32 Bits, producidos por Hitachi. Estos chips trabajan a una velocidad de 40 Mips (Millones de Instrucciones Por Segundo), lo que le permite dibujar en la pantalla 50.000 polígonos en menos de un segundo, que le viene muy bien a la hora de realizar games con gráficos poligonales como el Virtua Racing o Virtua Fighters.







EL VEREDICTO

El 32X es el primero de una serie de equipos (consolas) que van a llegar en menos de un año. Todas estas consolas son muy poderosas (tienen 32 bits o más) y en un futuro muy cercano competirán por el liderazgo del mercado de los videogames.
Las principales ventajas que tiene el 32X con respecto de las demás consolas "del futuro" es que sale ahora, mientras que a las demás todavía les faltan muchos meses. También es muy económico debido a que usa menos componentes internos, porque el Mega ya los tiene. Otras características del 32X que resaltan son, por ejemplo, poder usar la capacidad de procesamiento del CPU de 16 bits (el chip central) del Mega, además de sus dos chips de 32 bits. Usar los componentes del Mega no solo le brindan mayor velocidad de procesamiento, si no otras ventajas como la memoria, porque además, de usar los 4 Megabits de Ram que trae incluidos, también utiliza los que tiene el Mega y los del Sega CD (siempre que se tenga uno).
Por el otro lado, al estar unida al Mega, esto no le permite desplegar todo el poder que tienen sus dos chips de 32 Bits, con lo que, desde un principio, se puede asegurar que ésta no será la mejor consola del futuro. Sega, ya sabiendo esto, planea lanzar a mediados o fines de 1995 el Saturn, otra consola que usa los mismos chips, pero que al no necesitar del Mega, es más potente y capaz de competir cabeza a cabeza con el ULTRA 64 de Nintendo y el PS-X de Sony.
En resumen: el 32X es, por el momento, el mejor accesorio y/o consola que puedas comprarte, en especial si tenés un Mega. Los games que esta consola te va a brindar son muchos y además excelentes y a un precio bajísimo, en comparación a otras consolas de 32 bits como lo es el 3DO.

LOS PRIMEROS GAMES PARA EL 32X

Al momento de ser lanzado, el 32X tendrá los siguientes tres games: Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade y Doom. Además, de estos se están programando alrededor de treinta, entre los que están: Super Space Harrier, Super Afterburner y ECCO the dolphin.

VIRTUA RACING DELUXE: UN GAME MUY ESPERADO

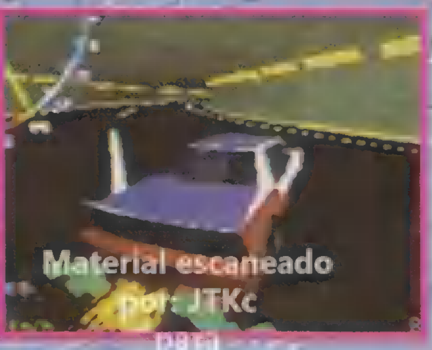
A pesar de que la versión para Mega del Virtua Racing era muy buena y usaba un chip especial (el SVP), ni siquiera se le podía comparar a la versión de Arcade.
Ahora con la versión para 32X nadie se puede quejar. La única diferencia apreciable es que tiene algunos polígonos menos que el Arcade, pero a pesar de esto, se puede afirmar que es inclusive mejor. ¡Sí, mejor! La palabrita Deluxe (de lujo, en inglés) no está de decoración en el título de este fabuloso game. Mejoras tales como: mayor cantidad de pistas y una serie de coches de los que podés elegir uno, son solo un par de características que hacen a este game más divertido y entretenido que el de Arcade.



Igualito al Arcade, solo que mejor.



Hay tres coches distintos para elegir.

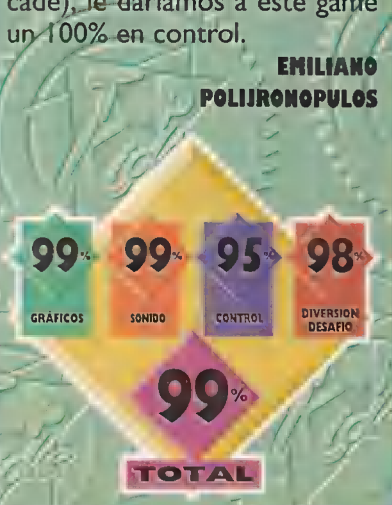


...varias pistas nuevas

El Veredicto

Si leíste el texto anterior, ya sabés nuestra opinión de este game. Es uno de los mejores (o incluso el mejor) juego de carreras que haya sido lanzado para cualquier consola hogareña.
También es el más barato de todos, en relación con su calidad. Un claro ejemplo es comparar el precio del Virtua Racing para Mega, que sale unos U$S 99 en EE.UU., mientras que el V.R. Deluxe para 32X + Mega va a salir alrededor de U$S 55. Casi la mitad de precio por el doble de calidad.
El juego es muy bueno en todos los aspectos, con solo dos cosas que se pueden llegar a extrañar de la versión de Arcade: la falta de algunos polígonos y el volante, que es lo que da la sensación de un auto real. Si Sega sacara un joystick tipo volante (como los de Arcade), le daríamos a este game un 100% en control.

EMILIANO POLIJRONOPULOS



Ampollas Quizás?

Presentamos 6 nuevos quemadedos para Super NES.





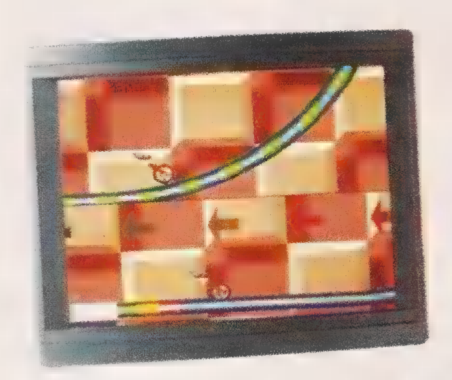
Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones. Es [redacted] y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparate y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!



La secuela del juego de más ventas en el Universo ahora llega para 16-Bits. [redacted] Con tetrojugabilidad para 2 jugadores y bombas por todos lados. Así que agarrá a un amigo y hacelo explotar!



24 Pistas, acción en 3-D y el poder de alto octanaje del Chip Super FX de la nueva generación. [redacted] Si no sabes manejar, elegiste el lugar adecuado.



Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es [redacted] Y se viene en octubre. Un juego de carreras único, en una rueda, traido a la realidad con la última tecnología 3-D de SGI.



16 megas de aventura fantástica hacen a [redacted] obligatorio para cualquier fan de Zelda. Sale en Septiembre. Y si te parece difícil de pronunciar, simplemente tratá de pasarlo antes del próximo milenio.



Nuestro juego de Box nro. 1 vuelve este Octubre y potenciado para 16-Bit. Super Punch-Out!!®. Con más oponentes para darles con el puño. Todo agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.





TOP WINS

¡¡¡Dos Super GAME BOY® de regalo!!!



¡La página de los CAMPEONES!

¡Salí en nuestras páginas y ganate un Super Game Boy! Hay dos forma de ganar, por una parte nosotros ponemos mes a mes en esta sección un récord que tenés que tratar de batir (este mes es el de Sonic 3). Si lo lográs (llegás cerca) sacale una foto a tu televisor siguiendo las instrucciones que es tan al final de la página. Al que mande el puntaje más alto le regalaremos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.
Por otro lado, vos nos podes mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga ganará otro Super Game Boy.
Los récord de los meses pasados siguen en pie excepto los del Mortal Kombat II, ya que con los super trucos que están en la sección Top Tricks, cualquiera puede hacer lo que te pedíamos sin esfuerzo alguno. Para este concurso entrarán solo las cartas que hayan sido mandadas antes del 1° de diciembre.
Ahhh! El ganador del récord de NBA JAM (quien hacía más triples) es MARIO ARRUYO y el del sorteo es MATIAS ESPINOSA.
Felicitaciones, los dos se ganaron un Super Game Boy!

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO Sonic 3

CONSOLA Mega

RÉCORD ¿Hasta qué nivel podés llegar en este game?

NOTA Esta vez le toca a los que tienen Mega. Traten de llegar hasta donde puedan. Saquen una foto a una parte de la pantalla que se alcance a distinguir de las demás e indíquenos en sus cartas qué nivel es.

FAAA... ¡MIRÁ ESE PUNTAJE!

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección, nombre del juego y puntaje de tu récord junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene usar una cámara de 35 mm sin flash. Apagá las luces del cuarto, tratá de que no le dé ningún reflejo al televisor y mantené la cámara firme.



Las cartas envialas a:
Felipe Vallese 1558
(1406) o ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL RECORD DEL NBA JAM:

MARIO ARRUYO (20[illegible] encestadas)

CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

MATIAS ESPINOSA

Y LOS OTROS CAMPEONES:

MORTAL KOMBAT

Maximiliano Torres Bornancini - 13.993.500 puntos
Alejandro Saenz -hizo 172 tantos

MORTAL KOMBAT II

Julián Pérez–Mató a Jade
[illegible]–Mató a Jade
[illegible]–Mató a Jade y a Smoke
[illegible]–Mató a Jade y a Noob Saibot
Sebastián Sanz–Mató a Noob Saibot y Smoke
[illegible]i–Mató a Kintaro
Fernando Bustamante–Se terminó el game con Kitana
[illegible]–Se terminó el game con Baraka
[illegible]–Mató a Jade y se terminó el game con Liu Kang
Esteban y Paula Cecchini–Mataron a Jade y se terminaron el game con Baraka.
[illegible]–Se terminó el game y encontró a los tres personajes secretos!

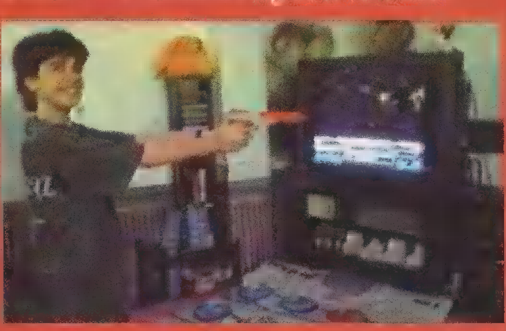
¡Y TAMBIEN TENEMOS A LOS CAMPEONES DE LOS DEMAS GAMES!

[illegible]–702.800 puntos en Super Mario Bros (NES)
[illegible]- Se terminó el Stunt Race FX (Felicitaciones!!!)
[illegible]- Se terminó el Home Alone y el Bomber King para NES y el Sonic para Mega con 435640 puntos!!!



ACCESORIOS INTERACTIVOS

Hola, chicos ¡Cómo están! Hoy en mi columna les voy a mostrar "accesorios interactivos". ¿Qué son? Bueno, desde hace algún tiempo atrás, algunas compañías buscan darle mas realismo a los jugos que producen. Es por esto que muchas de ellas desarrollaron accesorios que te hacen sentir estar dentro del juego. Hoy voy a mostrarles algunos de ellos.



SUPER SCOPE, ZAPPER Y MENACER

Estos tres accesorios son los rifles o pistolas de las tres consolas más vendidas del mundo: el Super Nintendo, el Mega y el NES. Con ellas, podes apuntar hacia la pantalla y disparar. El enemigo al que apuntes recibirá tus balas. Es casi tan real como una pistola de verdad, sólo que nadie corre peligro. Hay algunos juegos muy buenos, como el Mad Dog Mc Cree para Sega CD o el Terminator 2 The Arcade Game y el Lethal Enforcers, ambos para SNES y Mega. Todos estos juegos también están para Arcade.

Si querés una explicación mas detallada del Super Scope, fijate en mi columna de la revista número 7.

POWER PAD

Este es un accesorio para el NES que salió hace mucho tiempo y que se dejó de fabricar, ya que no logró mucho éxito. Sin embargo, es uno de los mejores accesorios que conocí. Es una especie de alfombra en donde vos podés correr, saltar y hasta bailar. Los miles de sensores que tiene detectan tus movimientos y con ellos controlás a un personaje en la pantalla. La principal ventaja que tiene es que los juegos son divertidos y además, como corrés, ¡te ejercitás y hasta te cansás! Los juegos se pueden jugar hasta de seis chicos al mismo tiempo y los hay de carreras de pista, competencias, olimpiadas y de danzas (para las chicas).

ACTIVATOR

Se trata de un accesorio para el Mega muy parecido al Power Pad, pero mejor. Salió hace un par de meses y es un Octógono (tiene ocho lados), en donde vos te ponés en el medio y te movés. El activator detecta tus movimientos mediante rayos y los traduce a movimientos iguales a los del joystick. Podés jugar a cualquier cartucho para Mega con este accesorio.

LOS MÁS NUEVOS

Cada vez salen más y más accesorios de este tipo, y cada uno es mejor y más real. Recientemente, salieron accesorios especialmente diseñados para algunos deportes, como el TeeVGolf, un palo de golf electrónico con el cual podés jugar games de golf con un 100% de realismo.



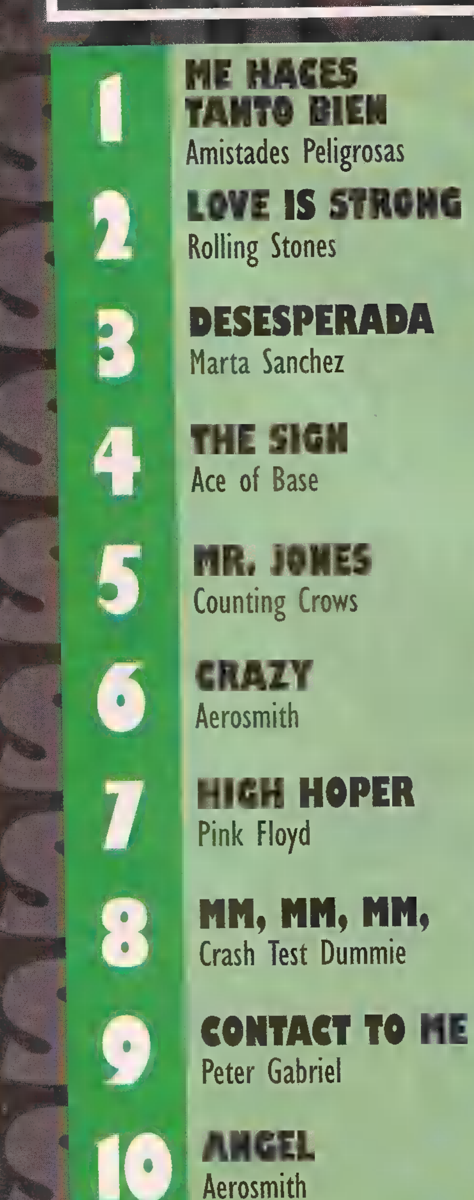
Aki - Alexandros Poligronópulos



MUSICA NACIONAL

1	**CHIPI CHIPI** Charly García	= 1
2	**LOS MEJORES AMIGOS** La Portuaria	↑ -
3	**EL DIA QUE ME QUIERAS** Luis Miguel	↓ 2
4	**LA HIJA DE LA LAGRIMA** Charly García	↑ -
5	**TODO CAMBIA** Man Rai	↑ 7
6	**DEVORADOR DE CORAZONES** La Portuaria	↑ 8
7	**MARIPOSA TECHNICOLOR** Fito Páez	↓ 6
8	**RESCATA MI CORAZON** Manuel Wirtz	↓ 3
9	**MATADOR** Fabulosos Cadillacs	↑ 10
10	**LAMENTO BOLIVIANO** Enanitos Verdes	↓ 4





1	**ME HACES TANTO BIEN** Amistades Peligrosas	↑ 4
2	**LOVE IS STRONG** Rolling Stones	↓ 1
3	**DESESPERADA** Marta Sanchez	↑ 5
4	**THE SIGN** Ace of Base	↑ 10
5	**MR. JONES** Counting Crows	↑ 9
6	**CRAZY** Aerosmith	= 6
7	**HIGH HOPER** Pink Floyd	↓ 3
8	**MM, MM, MM,** Crash Test Dummie	= 8
9	**CONTACT TO ME** Peter Gabriel	↓ 2
10	**ANGEL** Aerosmith	↑ -

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.











FIGURITA DIFICIL

(leelo solamente si tenés muchas ganas)

UN TIEMPO PARA CADA COSA

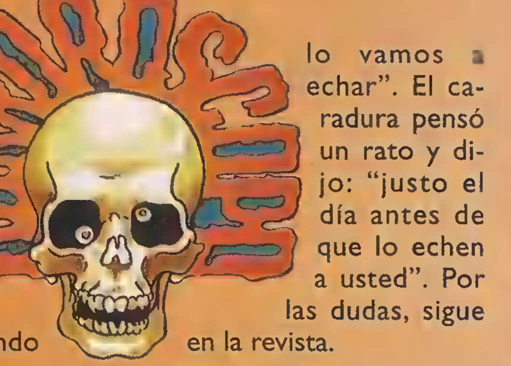
Todos los días salen artículos vinculados con los videojuegos y la televisión. Algunos de esos trabajos son livianitos y dicen que todo está bien. Que jugar con los arcades y consolas no hace mal y que la televisión es bastante buena, después de todo. También hay artículos que consideran a los video games como una especie de monstruos dañinos y a la TV como la madre (o el padre) de todos los males.

Nosotros en Top Kids dedicamos casi un cincuenta por ciento de nuestras páginas a los videojuegos y por lo tanto, es de suponer que estamos totalmente de acuerdo con que te la pases todo el día delante de la pantalla. Y no es así.

Creemos que todo puede ser bueno y útil para vos, si le dedicás el esfuerzo justo, si no te encerrás en una sola cosa. Porque así como es necesario el estudio, es necesaria la diversión. Por eso te proponemos alternar los "jueguitos" con la lectura y con el deporte. Patear una pelota con los amigos, meterte en el mundo maravilloso de un libro, es tan bueno como pasársela apretando los botones de tu joystick.

En Figurita Difícil, yo, W.B., te digo que hay un tiempo para cada coas. ¿Vos qué pensás?





El otro día el "dire" agarró al insoportable horroscopero de las solapas y le dijo: "Ya que sabe adivinar el futuro, adivine cuándo lo vamos a echar". El caradura pensó un rato y dijo: "justo el día antes de que lo echen a usted". Por las dudas, sigue en la revista.

(21 de marzo al 20 de abril)
Este es un buen mes. Fijate: comienzan las vacaciones. Y llega el momento de pensar en el veraneo: aunque veranees en casa, si sabés divertirte, la pasarás bárbaro.

(21 de abril al 20 de mayo)
No le hagas caso al piola del cole que te invita a hacer pioladas con él. Ese es un pavo que vive confundido. Vos hacé la tuya aunque el pavo se ponga pesado.

(21 de mayo al 21 de junio)
En este mes, cosas que esperaste durante todo el año se hacen realidad. ¿Qué será? ¿Será un regalo o, tal vez, te llevará el apunte esa chica que vos sabés?

(22 de junio al 22 de julio)
Algunos problemitas en casa. Y lo peor es que los viejos, una vez más, tienen razón. Y bueno: reconocelo y listo. Esa actitud tuya va a tener su recompensa.

(23 de julio al 22 de agosto)
Si bien Passarella no te convocó para la selección (todavía) los astros dicen que sos bastante habilidoso con la pelota. Eso sí. No te agrandés y practicá.

(23 de agosto al 22 de sep.)
Te voy a decir algo, pero no te agrandés. Si este año fue bueno con vos, el que viene va a ser fabuloso. Pero no te confiés demasiado y cumplí con todo.

(23 de sept. al 22 de octubre)
Estás creciendo cada día más y no hay ropa que te quede bien. Animo. Llegó el momento de bajar dobladillos. ¡Ah! La morochita de ojos grandes está muerta por vos.

(23 de octubre al 21 de nov.)
Preparate, que vas a hacer un viaje. A lo mejor es un viaje cortito, pero igual la vas a pasar bien. Si te está comenzando a gustar la lectura, lee buenos libros.

(22 de noviembre al 21 de dic.)
Este horóscopo es para pibes. Pero útil para las chicas. Si lo lee una tal "Vero", sabrá que vos "gustás de ella". ¿No se llama Verónica? Si; pero sabés quien es.

(22 de diciembre al 20 de enero)
Tendrás una recompensa por haberte portado bien y sacado buenas notas. ¿Cómo? Las notas no fueron tan buenas y te portaste más o menos. Si fue así, ¡chau recompensa!

(21 de enero al 19 de febrero)
¿Te estás portando realmente bien? Pensá un poquito y respondete la verdad. Ahora prometete mejorar y hacé lo posible por cumplir. Así, tu horróscopo mejorará.

(20 de febrero al 20 de marzo)
Este mes estás más tranquilo y con ganas de divertirte. Hacés bien. Ese es uno de tus derechos. Eso si: aflojá con los videojuegos y practicá un deporte.

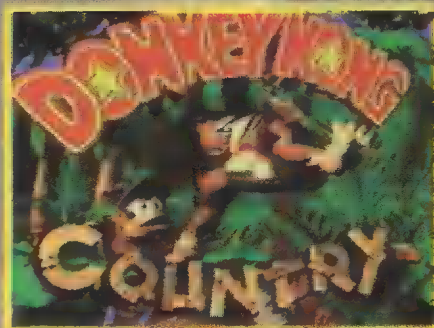
INFORME ESPECIAL

DONKEY KONG COUNTRY



¿Ya lo viste? Si tu respuesta es negativa, te estás perdiendo algo grande. Donkey Kong Country es el mejor game para SNES que hay. No decimos esto sólo por sus gráficos, sino por todo lo demás que tiene. ¿Qué tiene? Un sonido espectacular, un control casi inigualable, efectos especiales y animaciones jamás vistas y más pantallas ocultas de las que jamás viste o imaginaste. ¡Estas pantallas secretas están por todos lados! En algunos niveles se pueden enconrtrar hasta tres o cuatro.

Como son tantas, ni siquiera un número completo dedicado a este juego alcanzaría para mostrártelas todas. Es por esto que en esta edición te mostraremos algunos de los primeros bonus para darte una idea de donde están todos los demás y cómo podés hallarlos.



La presentación es espectacular. Luego de su animación con Donkey Kong y su abuelo "Kranky Kong", la pantalla sale de un rollo que da vueltas.





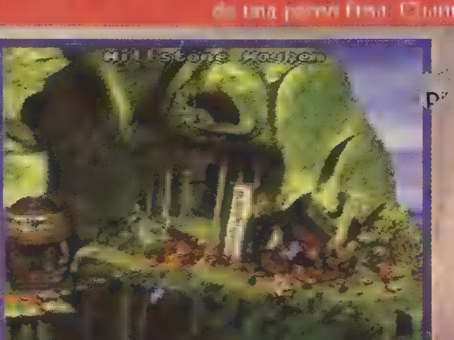


Es el primero, y justo cuando empezás, andá a la [illegible] para [illegible] una vida en la [illegible] [illegible] la izquierda para encontrar una vida en la [illegible] Donkey Kong.

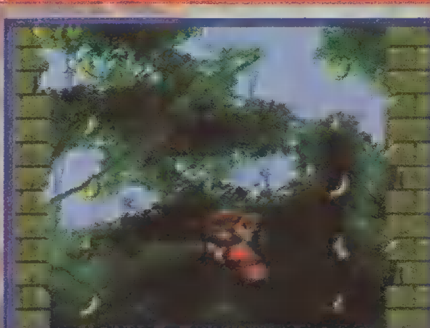




Unas pantallas más adelante, hay un nivel de agua (Coral Capers). Hay una vida flotando en el agua y un avestruz de oro detrás de una pared falsa. Cuando agarras tres vas a un bonus en donde podés agarrar hasta siete vidas.







En el tercer mapa y en el nivel Milestone Mayhem, hay un bonus a la izquierda de donde empezás. Llega hasta ahí saltando sobre la goma y salta otra vez.

Preguntas & Respuestas

Y nos encontramos nuevamente en la sección creada especialmente para responder tus preguntas de videogames: P&R. Mes a mes, publicaremos y responderemos las cartas con tus preguntas, que pueden ser de cualquier tema siempre que estén relacionadas de alguna manera a los video juegos. En P&R están todas las respuestas.

REPTILE

Quisiera saber porque en el game Mortal Kombat I para Mega aparece Reptile y me deja mensajes.
Leandro L. Coccaro, Laferrere

R. Como casi todos saben, Reptile es un personaje secreto en el MKI. Cada tanto aparece antes de las peleas y te da pistas de como encontrarlo (las pistas están en inglés). En el MKII ya es un personaje común y corriente con el que se puede jugar. Hay una explicación detallada de como encontrarlo y un montón de trucos y técnicas sobre el MKI en el número especial con los seis mejores videojuegos del año.

DESACUERDO

Estoy en desacuerdo con el puntaje que le dieron a algunos juegos como Virtua Racing para Mega y Tazmania para Game Boy. Ambos son excelentes games y merecen por lo menos 5 puntos más de los que ustedes les dieron.
Pablo Montán, Capital

R. Pablo: El mecanismo por el cual hacemos los veredictos fue explicado claramente en el número 2 de la revista. En el te contábamos que queria decir cada ítem (control, jugabilidad, etc.) y también te explicábamos que nuestro veredicto podría no siempre coincidir con el tuyo en algunos de los games por que no todos tenemos los mismos gustos.

También hay que aclarar que medimos los veredictos de los games con respecto a de que consola son. Por ejemplo, si tuviéramos que comparar el Mortal Kombat II de Super Nintendo con el de Game Boy, le tendríamos que dar a este último un 30%, ya que no vale ni 1/3 del de Super Nintendo debido a las limitaciones del Game Boy (pantalla en blanco y negro, solo dos botones, sonidos inferiores, etc.) Pero como el MKII de Game es uno de los mejores juegos que haya para esta consola portátil, le dimos un 88% en nuestro veredicto del número 7. Este y todos los veredictos son para comparar con los demás games que hay para la misma consola y así saber cual juego conviene comprar.
También hay otros factores que afectan la puntuación que le damos a un game, como cuando es una conversión del Arcade que aspectos del juego se perdieron (control, sonidos, gráficos, etc.) y la calidad de todos los demas games, que salieron y que están por salir. Otro ejemplo es Virtua Racing para Mega, que le dimos un 89% en el N° 6 de la revista, pero si le hubiéramos puesto cinco o diez puntos más como vos decís (un 99%), ¿Qué puntaje le tendríamos que dar al Virtua Racing Deluxe para Mega+32X? Un 122% seguramente, pero no nos podemos pasar del 100.
Finalmente, para tratar de equilibrar nuestros veredictos con los de ustedes, vamos a poner en marcha un nuevo sistema. Cuando tengamos un nuevo game que estemos por publicar en la revista, llamaremos a 5 ó 6 chicos que hayan escrito a esta sección y que hallan dejado su número de T.E. y les mostraremos el game para que nos den su veredicto, que a su vez lo promediaremos con el nuestro.

MACHISTAS

En el cupón del Sorteo del Arcade de María Laura Leporati (de Belgrano), cuando le preguntamos que mejora o nueva sección le gustaría ver en la revista, nos pide que la revista no sea tan machista y nos aclara que a algunas chicas también les gusta los videojuegos y la "compu".
María, no es nuestra intención hacer que la revista parezca machista. Nosotros intentamos hacerla "para todos los gustos" y tratamos de incluir notas de todo tipo y videojuegos de todas las categorías. Sin embargo, como las páginas son pocas, ponemos las notas y los videojuegos más importantes o los que les gustan a nuestro público. De ese público, solo un pequeño porcentaje son chicas. A los chicos, lo que más les gusta es el Mortal Kombat II (por eso le dedicamos tantas páginas). A algunas chicas también les gusta este juego, pero a la mayoría no. Es por esto que cuando podemos incluimos secciones dedicadas especialmente a ellas, como la columna "algo más sobre... games para chicas" del número pasado.
Si nuestra revista te sigue pareciendo machista, te invitamos a vos y a las demás chicas a que nos escriban a esta sección diciéndonos en qué puntos es machista y como podríamos mejorar.
Esperamos que te haya gustado nuestra nueva sección. Si nos escribís (y si querés), también decinos cual es tu opinión de esta y las demás secciones de la revista. Podés escribirnos cartas tan largas como quieras, pero para publicarlas las resumimos lo más que podemos para poder publicar la mayor cantidad posible. Hasta la próxima!

ESCRIBI A P&R

Alguna duda, consulta, sugerencia o queja que tenga que ver con los videogames? Escribínos! Estamos ansiosos de leer y contestar tu carta. Envialas a:

Preguntas & Respuestas / Top Kids
Felipe Vallese 1538
[illegible]
Capital Federal

E.P



Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, únic... en la que vos podés ver, antes que nadie, games que se es... tán programando y que en unas pocas semanas van a salir. También te indicamos características principales de los games que mostramos y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

DIRT TRAX FX

FICHA TECNICA Top Kids

SNES

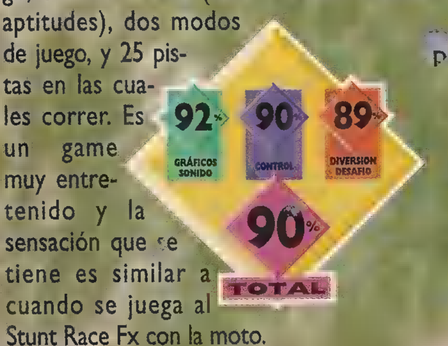
Dirt Trax Fx

Bicicross
MEMORIA:
8 Megas
SALE EN:
Diciembre 1994
JUGADORES:
1
DIFICULTAD:
Media/Alta
25 pistas
PASSWORD

Llega el cuarto juego con chip Super Fx Dirt Trax Fx usa los mismos gráficos poligonales vistos en los demás juegos con este chip (Star Fox, Stunt Race y Vortex), y es uno de los games de motos más entreteni-



dos que jamás haya salido para el SNES. Las opciones son muchas, como por ejemplo 4 motos con distintas características para elegir, 8 motociclistas (cada uno con distintas aptitudes), dos modos de juego, y 25 pistas en las cuales correr. Es un game muy entretenido y la sensación que se tiene es similar a cuando se juega al Stunt Race Fx con la moto.



WORLD CHAMPIONSHIP Rally



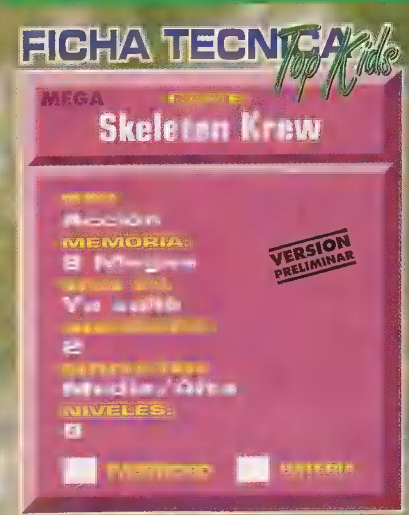
Este game intenta copiar fielmente a algunos juegos de carreras vistos en los Ar-



cades y, en ciertos aspectos, lo logra. World Championship Rally es un juego de carreras de Rally muy real, con condiciones de manejo extremas, como fenómenos climáticos. Las versiones de SNES y Sega CD varían bastante, en especial en las pistas. El game de SNES tiene 5 pistas usando efectos de Scaling y Rotation (vistas en juegos como F-Zero, Mario Kart y Off Road the baja) y la de Sega CD tiene 35, usando imágenes reales de un rally.

91% GRÁFICOS SONIDO · 87% CONTROL · 92% DIVERSION DESAFIO · 90% TOTAL





Si te gustaron games de acción pura y disparos como Smash TV y Arcus Odyssey seguramente Skeleton Krew te encantará. Este juego es muy bueno y posee mucha acción. La pantalla se ve desde un ángulo inclinado y los gráficos son bastante reales. Vos y tu com-



pañero pueden jugar, tratando de matar todo lo que tu vista alcance a ver y tratando de agarrar items, armas y transportes muy buenos, como un tanque, un jet ski o un submarino.

94% GRÁFICOS SONIDO · 92% CONTROL · 92% DIVERSION DESAFIO · 92% TOTAL

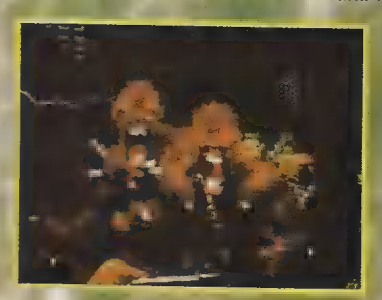




DOOM



Doom es un juego de PC que salió hace un tiempo atrás y que revolucionó el mercado de los videojuegos de PC por sus Gráficos super reales. La historia es muy larga para contar acá, pero te decimos que vos controlás un Marine en una base en una luna



de Marte infestada de monstruos horribles y tenés que tratar de escapar. Para los usuarios de PC, les avisamos que salió hace poco tiempo el DOOM 2, que es todavía mejor. Para los que están interesados en la versión 32x, les contamos que es tan bueno como el DOOM para PC y es incluso mejor, ya que la animación es muy, muy fluida y rápida y los gráficos son espectaculares.

97% GRÁFICOS SONIDO
91% CONTROL
98% DIVERSION DESAFIO
97% TOTAL

SONIC & KNUCKLES



¿Te cansaste de jugar a tus cartuchos de Sonic 2 y 3? Con Sonic & Snuckles podés volverlos a jugar divirtiéndote tanto como la primera vez, porque este juego no viene en un cartucho normal, sino que es una especie de adaptador. Le podés enchufar un cartucho de Sonic 2 o Sonic 3 y vas a jugar a los mismo niveles de esos cartuchos pero mas largos y mejorados. También hay pantallas secretas, niveles de bonus nuevos y además podés jugar con Knuckles, otro puercoespín que aparentemente piensa que Sonic es su enemigo y que tiene unos movimientos espectaculares (como escalar las paredes) que te permitirán llegar hasta lugares que antes no podías.



Escala hasta lugares que nunca viste con Knuckles

¡Conecta el Sonic 2 o 3 al nuevo Sonic & Knuckles!

95% GRÁFICOS SONIDO
94% CONTROL
97% DIVERSION DESAFIO
96% TOTAL

YOGI BEAR



El oso Yogi es un game de aventuras para Game Boy muy parecido a los que hay de Mario. Vos controlás a Yogi de manera muy similar al personaje de Nintendo, lo haces caminar, saltar y correr por cinco niveles que son relativamente fáciles, como siempre, al final del nivel hay un enemigo al que tenés que tratar de matar. En tu travesía recorres lugares tan exóticos como el mundo de las nubes, un barco pirata y una mina. El juego tiene sus puntos fuertes, como algunos secretos como bloques ocultos y puertas mágicas. Las músicas son bastante repetitivas.



82% GRÁFICOS SONIDO
89% CONTROL
84% DIVERSION DESAFIO

Emiliano Polijronopulos

Algo más sobre...

Películas de Videogames





Al principio, muchos de los videogames se basaban en películas muy exitosas como Terminator, Batman, Jurassic Park, Aliens o de dibujos animados como Bugs Bunny, Tiny Toons, Tom y Jerry, Animaniacs y muchos otros. Este tipo de games sigue existiendo pero también se ha desarrollado un género completamente inverso. Películas sacadas de los videojuegos.



Yoshi, la princesa, Luigi y Mario.



Esta película, como casi todas, termina con un final feliz.

SUPER MARIO BROS: LA PRIMERA PELICULA

La película de Super Mario Bros es primera y la única que hasta el momento ha sido lanzada (hace más de un año atrás). En esta película Nintendo invirtió 33.000.000 de dólares, con gran parte de este dinero destinado a los efectos especiales y a las músicas.

La historia es similar a la de los games de Mario pero mezclada con la realidad: El rey Koopa (que está disfrazado de ser humano) intenta conquista el planeta al capturar a la princesa (Dennis Hopper) para abrir una puerta dimensional entre nuestro mundo y el suyo. Como era de esperarse, Mario (Bob Hoskins) y Luigi (John Leguizamo) se entrometen en los planes del rey Koopa y terminan arruinándoselos.

Además de los increíbles efectos especiales con los que contó esta película, también intervinieron con su música cantantes de primera categoría como Extreme, Divinils, Megadeth, Queen, US3 y Roxette (su canción "Casi irreal" fue compuesta especialmente para esta película y en el videoclip se muestran partes de la misma).



Los wombos, los animalitos "malos" que se ven en los games de Mario también están en la película.

DOUBLE DRAGON

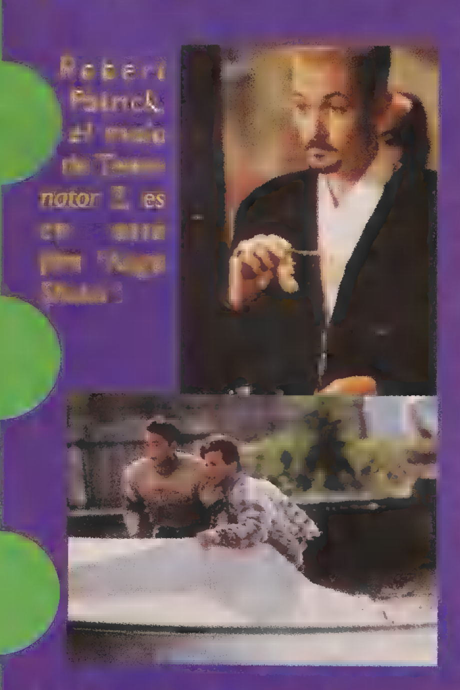
Double Dragon es uno de los videogames de lucha más antiguos y también uno de los que más versiones tiene. La última Double Dragon V, está disponible para Sega y Nintendo y para algunas otras consolas.

Debido al éxito de Double Dragon y a que Capcom y Williams decidieron hacer su propia película, los productores de este game no quisieron quedarse atrás y también están filmando la película de su game. Al igual que en las otras, los actores principales son famosísimos. Uno de ellos, Koga Shuko (el Malo de la película) es Robert Patrick, el que actuó como el robot de

metal líquido en Terminator 2.
La historia transcurre en China, en donde hace miles de años atrás el medallón místico de Double Dragon era creado. Muchísimos años después, el medallón se rompe en dos y el malvado Koga Shuko se queda con una pieza y Satori (el "Sensei" de los hermanos Billy y Jimmy Lee) con la otra. A partir de allí la historia se desenvuelve y los hermanos Lee escapan de una banda callejera con la ayuda de Marian Delario.



Marian Delario es interpretada por Alyssa Milano.



Robert Patrick, el malo de Terminator 2, es en esta peli "Koga Shuko".

Los hermanos Jimmy y Billy Lee, interpretados por Mark Dacascos (izquierda) y Scott Wolf (derecha).

STREET FIGHTER II

LA PELICULA

Esta película está en las últimas etapas de su filmación y saldrá este mismo mes en los cines de EE.UU. (tené paciencia ya que las películas tardan un poco más en llegar hasta acá).
Capcom se ha preocupado mucho por conseguir a actores de primera línea para su película. Por ejemplo, en el lugar de Guille, estará nada menos que Jean Claude Van Damme, y en el lugar de Sagat actuaba el recientemente fallecido actor Raúl Juliá. No estamos del todo seguros, pero creemos que la filmación fue completada antes de su muerte y que se dejará todo como estaba planeado.
La historia fue cambiada un poco de la original que todos conocemos y que está en los games de SF. En la película Guille va a a rescatar rehenes capturados por Bison y Chun Li (que es una reportera) sale a cubrir la noticia. Mientras que en los videogames de SF2 Cammy viene de Inglaterra y no tiene nada que ver con Guille, en la película los dos trabajan juntos.
Esta película viene con sorpresa y todo. En Enero de 1995 se va a lanzar otro game par Arcade de Street Fighter. Este nuevo game no se llamará SF3 y tampoco poseerá gráficos dibujados. En su lugar estarán imágenes digitalizadas como las de MK y con los actores de la película. Este game no está siendo desarrollado por Capcom sino por Incredible Tecnologies, la misma que lanzó el game Blood Storm para Arcade (te lo mostramos el mes pasado en las novedades de videogames).



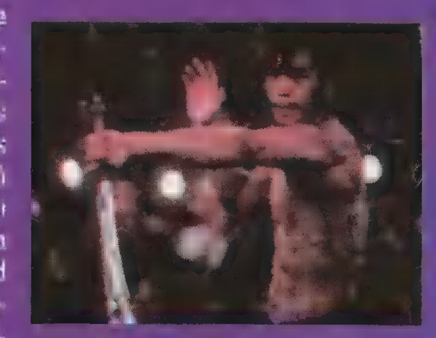
El coronel Guille, más conocido por el nombre de Jean Claude Van Damme.



La reportera Chun-Li



El desaparecido Raúl Juliá, actuando en el papel de Bisón



Ryu pasa a un papel secundario en esta película.



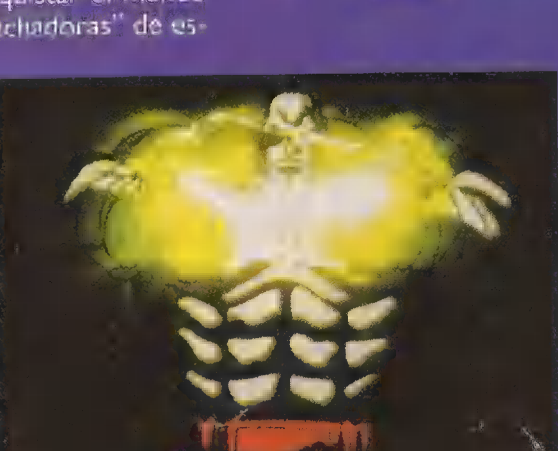
LA PELICULA ANIMADA

Esta es otra película de Street Fighter, pero completamente formada por dibujos animados. Aunque no lo creas, ha sido lanzada hace unos meses atrás únicamente en Japón, y por ahora, no la lanzarán en ningún otro país.

La animación de la película es excelente y durante el transcurso de la misma se cuenta toda la historia de los personajes del game y poco a poco se crea una atmósfera que lleva a un desenlace único. Dura alrededor de 90 minutos y, a no ser que la doble a algún otro idioma, está únicamente en Japonés.

La historia es más o menos así: comienza tres años después de la gran pelea entre Ryu y Sagatt. Mientas que los luchadores pelean entre ellos, una maligna y enorme fuerza crece y planea conquistar el mundo al usar las "almas luchadoras" de estos contrincantes. Esta fuerza maligna es una organización del crimen muy grande llamada "Shadolu", en donde el jefe es Bison (Bison en Japón es conocido como Vega). Shadolu ya tiene los poderes de Balrog, Vega y Sagatt, y dentro de muy poco conseguirá los poderes de los demás luchadores, excepto los de Ryu, ya que no puede encontrarlo.

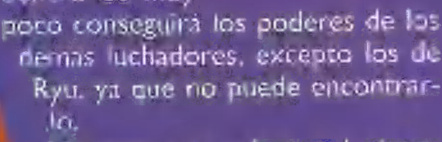
Mientras tanto, Interpol planea destruir a la organización. La encargada del caso es la inspectora Chun Li, quien es captura por un grupo terrorista liderado por Cammy. Más tarde Chun Li es rescatada por Guille y sus fuerzas militares y estas mismas fuerzas se unen a Interpol para destruir a "Shadolu".



El malvado Bison



Ryu y Ken



La terrorista Cammy

La inspectora Chun Li

Hermanoanimal

Definición

HERMANO: Ser orgánico viviente, que siente y se mueve por propio impulso // animal irracional. La primera clasificación que se conoce es la de Aristóteles que los dividió con sangre o animales sin sangre. Los zoólogos actuales las clasifican en grupos: protozoarios, celenterados, gusanos, equinodermos, artrópodos, moluscos, tunicados y vertebrados. En consideración a razones independientes de su constitución orgánica se los clasifica también en salvajes y domésticos, útiles y dañinos, de adornos [illegible] o industriales.

ANIMAL: Persona que con respecto a otra es hijo de los mismos padres o sólo del mismo padre o madre.

HERMANOANIMAL: de raza indefinida que se divide en dos grandes grupos.

HERMANOANIMAL MENORES: raza inferior de mocos, mugre y llanto que habita en nuestro hogar desde el mismo momento de su nacimiento apoderándose de nuestros padres, abuelos y tíos, tratándolos como propios y quitándonoslos a nosotros.

HERMANOANIMAL MAYORES: [illegible] que llegó a nuestro hogar antes que nosotros usurpándonos de este modo nuestro lugar, recibiendo regalos, caricias y [illegible] destinados a nosotros.

De acuerdo a las últimas estadísticas mundiales realizadas sobre esta rara especie se supone que recién dentro de 25.952.952.647.846.612.899.611 milones de años se estaría comenzando a extinguir, ya que pueden apagarse fácilmente a cualquier hogar.

La universidad de Manhattan estaría estudiando la forma de reducir este plazo, pero pareciera que hasta el momento es casi imposible.

Toda la humanidad esta conmocionada, sobre todo las personas de ambos sexos comprendidas entre los -9 meses y 18 años, ya que son las más perjudicadas ante la presencia de estos examinemes.

Para todas aquellas personas que aún no han tomado los recaudos necesarios para prevenirse de ellos se ha preparado este pequeño estudio a partir del cual suponemos que en todo lugar público, peloteros, clubes escuelas y plazas se habilitarán libros de quejas para por lo menos poder hacer obligatoria una vacuna contra la MULTIPLE HERMANDAD.

Inexplicablemente ante la presencia de esta rara especie todo se transforma en un caos. Mágicamente, la persona que siempre fue y será tu mamá resulta ser que además es la mamá de otro sujeto y ENCIMA LO QUIERE Y LO TRATA COMO A UNO.

Ni hablar de las difíciles situaciones por los que uno atraviesa al advertir su presencia en nuestra casa, todo lo nuestro hay que COMPARTIRLO.

Ya nunca tendrás focos ves solo, siempre estarás con él, te lo sientan al lado, te lo ponen en los brazos y encima te ponen una cama al lado de la tuya en lo que fue tu cuarto privado para que duerma contigo.

Nuestro propio organismo se irrita con su presencia, tus manos transpiran más de lo acostumbrado, por que cada vez que salís te dicen llevá a tu hermano, como si te lo atadoran a las manos, a partir de ese momento no podrás hacer si no lo llevas, ya sea al colegio, a la plaza o a los cumpleaños de tus amigos.

No toquemos el tema de la fabulosa palabra KIOSKO desde su llegada todo el material delicioso que ahí disfrutamos tu mamá comenzó a usar la famosa frase "dale la mitad a tu hermanito".

Nuestro oídos, nariz, se ven profundamente afectados ya que soporta a diario sobre todo en horarios fuera de protección al menor llantos constantes, poco armoniosos y el ediendo olor a caca de otra colita que no es la tuya.

Pero no sólo es un desgaste físico el que provocan sino es psíquico e intelectual, ya que si existiera además un hermano mayor, tus padres te ponen a prueba a cada instante, todo el tiempo te están comparando, comienza entonces el gran premio en nuestra vida por superarlo.

Si por ejemplo tu hermano mayor se llama Lucas no escucharás otra cosa que... LUCAS CAMINO A LOS NUEVE MESES, razón por la cual a los ocho ya tenés que empezar a dar tus primeros pasos aunque eso signifique hospedar numerosos chichones en la cabeza.

.. LUCAS AL AÑO DECIA PAPA Y MAMA.. significa que en este gran premio de tu vida antes de tener doce meses debés decir algo así como "MAMITA TE QUEDO MUTO A PAPITO TAMBIEN" (después viene cuando te empiezan a preguntar -¿y a la tía también? ¿y a la abuelita la querés!?... MALDITA LA HORA QUE LUCAS EMPEZO A HABLAR!!!)

..LUCAS A LOS DOS AÑOS DEJO LOS PAÑALES, significa claramente que antes de los 24 meses debes acordarte, que antes de mojarte tenés que decir la palabra mágica PIPI, aunque todo el mundo la llame PIS. Pero cuidado!!, cuando ves un gorrión tenés que decirlo en otro tono, así te entienden que es un ave y no una necesidad biológica.

Estas situaciones se agudizarán a lo largo de los años, máxime si Lucas tiene buenas notas o no es mal educado y encima trae felicitaciones en el boletín y hace toda la tarea.

Supongo que este pequeño informe es un tanto desalentador y en este tema es necesario desmenuzar cada caso en particular ya que en cada hogar suceden diferentes situaciones, todas ellas marcadas por este particular [illegible] que nace en todos los que somos HERMANOANIMALES, que no tiene mucho sentido lógico pero que existe realmente.

Este pequeño aporte es para llamar a la reflexión a toda la comuna pero en una sola nota es muy poco el espacio poara decir cosas de esta fabulosa especie HERMANOANIMAL ya que estas [illegible] duran toda la vida.

En la próxima Top Kids te cuento las diez razones fundamentales del porqué los niños preferimos a los perros antes que los HERMANOS.

¡¡Apareció el N°1 de Liberato Top!!

¡¡No se lo pierdan que es peor!!

Sí, admiradores míos. Este es el primer número de Liberato Top, la mejor revista de la cuadra. Desde hoy, ustedes podrán disfrutar de artículos increíbles como el artículo "el" "la" e incluso el artículo "lo".

Para envidia de todos los que hacen Top Kids; en estas páginas publicaremos lo que realmente les interesa a los chicos y por qué no, a las chicas. Porque nosotros no discriminamos a las nenas; aunque les tiremos del pelo en los recreos.

Y aquí tenemos nuestro correo de los chicos, que se titula:

BOCACERRADA

(para que no entren moscas)

LUCAS IANETTI de NEUQUEN (12 años). Dice que no soy licenciado y que no comparte mis puntos de vista sobre la ecología. Y que va a ser ecologista cuando sea grande. Muy bien Lucas. Así se habla. Yo sé que en el fondo me admirás.

La Columna del Lic. Liberato Verdi

CARLOS RODRIGO RAMOS de SAN MARTIN (11 años). Expresa en un idioma poco claro que soy realmente un pavo. Se debe referir a un hermoso pavo real, con maravilloso plumaje. Sí, es verdad, Carlitos. Soy muy buen mozo.

MARIANO ERMIACA de LOBERIA Dice que estoy loco. ¿Loco en qué sentido? ¿Loco de contento? ¿Loco porque soy un genio? ¿Loco lindo? De todas maneras, muchas gracias por estar loco por mi inteligencia.

MARTIN FRANCO de CAPITAL. Asegura que cada día escribo mas pavadas. Estoy empezando a sospechar que estas cartas me las manda el dire de Top Kids. Por las dudas, agradezco la crítica constructiva de Martín y le digo con respeto: ¿por qué no me lo decís en la cara, eh?

UNA CARTA DE UN CHICO SUPERINTELIGENTE. Se llama MARCELO (M.M.) vive en Capital y dice que soy su preferido, pero que no me agrande. Está bien; Marcelito. No me voy a agrandar. Sobre todo, porque soy lo mas grande que hay.

FIGURITA MUY DIFICIL

En este espacio quiero hacer conocer mis ideas. Por ejemplo: yo pienso que no está bien tocar el timbre de las casas y salir corriendo: porque por ahí, el timbre no funciona. Tampoco es aconsejable hacer bollitos de papel y arrojarlos en la clase a los compañeros que se sientan atrás. Mejor es sentarse atrás y tirárselos a los de adelante, es más cómodo. No hay que pelearse con los otros chicos, sobre todo si son más grandes que nosotros. Estos son consejos, y no los de WB. ¡Aprendan chichipíos!

REPORTAJE DE NINGUNA MANERA AUTORIZADO

(HOY: LIBERATO VERDI)

Periodista: ¿Cómo se definiría usted, licenciado Liberato?

Liberato: Como una persona excepcional, para no entrar en detalles.

Periodista: ¿Cree que la revista "Liberato Top" tendrá éxito?

Liberato: ¡Por supuesto! No se olvide de que la dirige un verdadero genio. Esto dicho con la humildad que me caracteriza.

Periodista: ¿Es cierto que Aki no sabe nada de video games?

Liberato: No me gusta hablar mal de la gente, pero en este caso voy a hacer una excepción. Yo mismo he visto a Aki confundir un teléfono público con una consola. Y después, para disimular, dijo: "No se puede jugar muy bien, pero se habla fenómeno".

Periodista: ¿Qué piensa publicar en el próximo número de Liberato Top?

Liberato: Bueno, a pedido de todos los chicos y contra mi voluntad, por supuesto, un poster desplegable con mi foto tamaño pared, para que mis lectores puedan ponerla en su habitación y decir todas las mañanas: "Grande, Liberato"

SABÍAS QUE...

SEGUIMOS CON EL ORIGEN DE LOS NOMBRES, A VER SI ESTA EL TUYO O EL DE ALGUNA AMIGUITA. SI, PUSIMOS NOMBRES DE CHICAS TAMBIEN

DE PROCEDENCIA GRIEGA
EMILIA (encanto)
SIMON (chato)
TEODORO (don de Dios)
VERONICA (verdadero retrato)
BARBARA (extranjera)
ESTEFANIA (coronación)

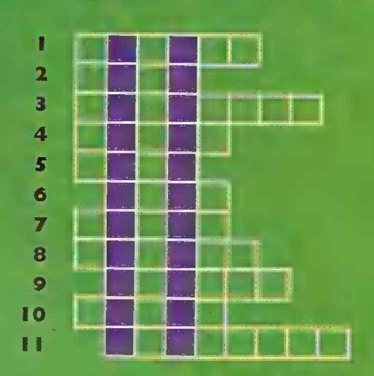
DE PROCEDENCIA HEBREA
DEVORA (abeja)
ELIAS (mi Dios es Jehová)
ESTER (estrella de Venus)
ISABEL (la que jura por Dios)
MARTA (la que provoca)
SAUL (deseado)

DE PROCEDENCIA GERMANA
MATILDE (que lucha con fuerza)
NORBERTO (norte claro)
OSCAR (lanza de Dios)
RICARDO (rico, poderoso)
BLANCA (brillante, distinguida)
HUGO (inteligencia, clara)

DE PROCEDENCIA LATINA
CONSTANCIO (que permanece firme)
FELIX (feliz)
FLORENCIA (floreciente)
LAURA (laurel)
MARCO (nacido en marzo)
MARGARITA (perla)

GRILLA TOP

La frase que podrás leer en las columnas señaladas sintetiza el pensamiento de todo el mundo (Bueno... esto, exagerando un poco)



1) Espantosos monstruos especiales que invaden las jugueterías.
2) Cosas que tenemos dentro de los zapatos.
3) Una bien difícil: cómo se llama el hurto de ganado? Eh?
4) Una bien fácil: Animalito que mueve la cola si está contento.
5) Lugar donde no te gustaría que entraran los delanteros rivales.
6) Difícil y fácil: mamífero ungulado algo burro.
7) Una complicadísima pero pava: conjunto de cosas atadas.
8) Esferita de vidrio para jugar a "cuarta y quema".
9) Verbo: modo de caminar acelerado propio de los caballos.
10) Donde metés toda la ropa cuando vas a jugar a la playa.
11) Equipo de fútbol al que llaman "Los Calamares".

LIBERATO TOP

Humor top

Decía una señora a su amiga:
—Para educar a mi hijo me ayudó mucho una revista de consejos para padres. No bien se hacía el loco le pegaba un revistazo.

Suena el teléfono en el colegio
—Llamo para informar que el niño Funes no va a ir a clase, está enfermo.
—Quién habla?
—Mi papá.
Adrián Perrota, S.S. de Jujuy

Entró al consultorio una señora gorda vestida de blanco y negro. El médico que era algo distraído, le dijo:
—A ver... abra la boca y diga "muuu"

Pocos chicos le tienen miedo al agua... a menos que se le agregue jabón.

Pensamiento célebre:
"Un muchacho empieza a ser adulto dos años después de lo que él mismo se imagina... y unos tres años antes de lo que creen sus padres".

La naturaleza es sabia... por eso hizo llevables a los niños pequeños.
Natalia A. Burgos
Necochea, Buenos Aires.

Era un tipo gordo, gordo. Un amigo se le acerca y, para quedar bien, le dice:
—Que linda bufanda rosa que tenés puesta!
—No es mi bufanda, es mi papada.
Luis A. Pozzi, Capital Federal

La acción en la playa. La madre le dice al nene travieso.
— ¡Nene! No me gusta que entierres porquerías en la arena.
Si querés entretenerte, enterrá a papá.



¡Descubrí el Game!

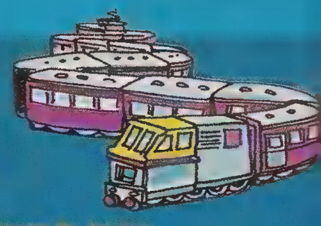
Probá tus conocimientos sobre videogames tratando de descubrir la imagen que a continuación te mostramos. Pistas: Es un juego de carreras, para Super Nintendo y usa el chip Super FX ¿Cuál es?



Solución en la página 28



LO MAS DE LO MAS



¡COMO PARA ESPERAR QUE PASE EL TREN!

El tren de carga más largo que se conoce circuló con 7 locomotoras y 660 vagones. Medía de largo 7 kilómetros 302 metros y recorrió 861 kilómetros en Africa del Sur, en agosto de 1989. ¡Mirá si justo te agarra la barrera cuando vas a cruzar!

PARADITO EN UN PIE Y SIN CHISTAR

La gente que mide cualquier cosa asegura que un ciudadano de la India permaneció parado en un pie durante 55 horas y 35 minutos en octubre de 1992. Así estableció un récord mundial que, aún hoy, no se sabe para qué sirve.

POR SI TENES GANAS DE LEER MUCHO

En Londres hay una librería llamada W. &G. Foyle Ltd., que cuenta con la mayor cantidad de libros en el mundo. Se dice que si uno suma los metros de estantes que tiene la librería, alcanza a 46 kilómetros. Como para leer de ojito.

HACIENDO EL VERSO

Este es un ejemplo de una Cuarteta. Riman el primer verso con el tercero y el segundo con el cuarto. Pertenece a Antonio Machado, poeta español (1875-1939).

Mi cantar vuelve a plañir:
Aguda espina dorada,
quién te pudiera sentir
en el corazón clavada.

Descubrí el Game

SOLUCION

Stunt Race Fx

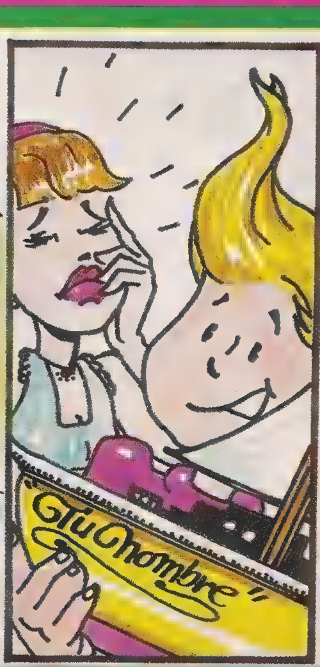


LUA Un chico Top

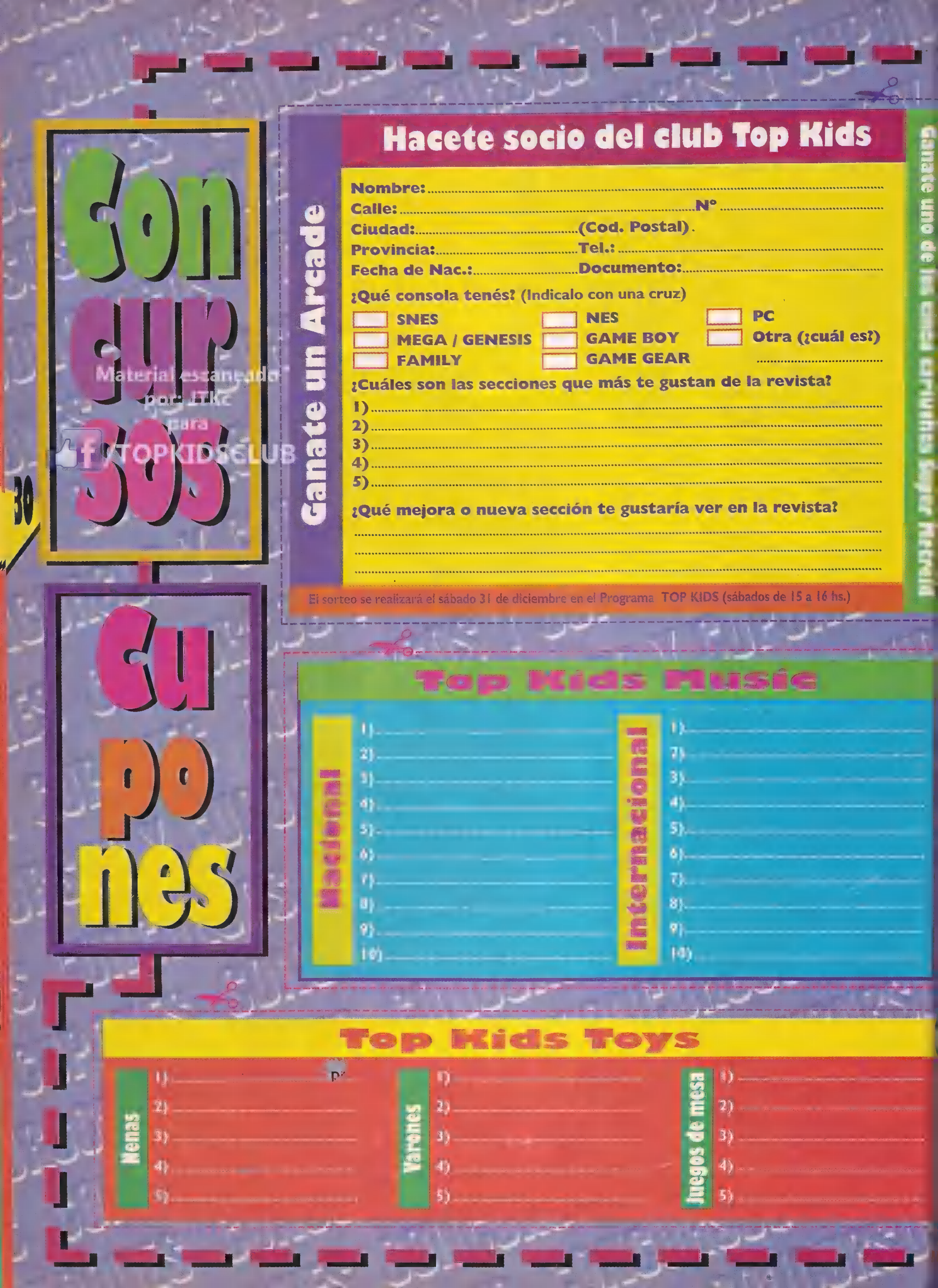









Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
FLYNN PAFF
CARAMELOS MASTICABLES
SABOR TUTTI-FRUTTI
JUNTA 20 ENVOLTORIOS DE FLYNN PAFF + $3
CANJEALOS POR LO QUE MAS TE GUSTE:
Ó
UNA MUÑECA CON VESTIDOS Y CASITA
20
+ $3
PINYPON
UN AUTO PARA ARMAR
Revell
20
+ $3
Y PARTICIPA TODAS LAS SEMANAS HASTA EL 6 DE ENERO
DE 1995 DEL SORTEO DE MAS DE 600 NINTENDO
SORTEO
Nintendo
SEMANAL
ACERCATE A LOS 117 CENTROS
FLYNN PAFF, LLEVATE
EL AUTO O LA MUÑECA, Y
ADEMAS UN FLYNN PAFF NUMERADO PARA PARTICIPAR
HASTA EL 6 DE ENERO DE 1995 DE SORTEOS
SEMANALES. AHORA VENI
CORRIENDO, UN FLYNN PAFF
NUMERADO TE
ESTA ESPERANDO
GEORGALOS
Jocsa



Hacete socio del club Top Kids

Ganate un Arcade

Nombre: ....
Calle: .... Nº ....
Ciudad: .... (Cod. Postal) .
Provincia: .... Tel.: ....
Fecha de Nac.: .... Documento: ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- [ ] SNES
- [ ] MEGA / GENESIS
- [ ] FAMILY
- [ ] NES
- [ ] GAME BOY
- [ ] GAME GEAR
- [ ] PC
- [ ] Otra (¿cuál es?) ....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará el sábado 31 de diciembre en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los

Top Kids Music

Nacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Internacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Top Kids Toys

Nenas

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Varones

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Juegos de mesa

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....



CONSEJOS PARTE III

Los enfrentamientos entre padres e hijos no son guerras, sino diferentes puntos de vista. El apego de los padres es lógico, pues siempre lo fue desde el nacimiento, pero deben comprender que existen vínculos que necesitan ser dejados a un lado, pues el adolescente ya sabe cuidarse. Los padres deben aprender y distinguir lo que hay que abandonar, y darle la libertad medida a su hijo. Los sentimientos no tienen que ser una atadura sentimental sino una adecuada, natural comprensión de liberalización de su hijo a aquellas ataduras anteriores, con responsabilidades.

Lo doméstico empieza a modificarse. Ej. el hijo o la hija ya salen solos de su casa-hogar y vuelven muy tarde. Los tiempos pasadas de tenerlos juntos es historia. Ahora es la época de observarlos de vez en cuando y a distancia. Debe haber una mutación en la conducta de los padres. Los adolescentes aprenderán para su beneficio de maduración que los progenitores no son tan necesarios como antes. Siempre serán sus padres aunque se peleen, los odien. Esto es lo irreparable de la vida –son y serán sus padres–. Pero la autoridad disminuye para que ellos, sus hijos, aprendan a ser responsables de sus conductas.

Ya dejará de existir la hechicería verbal paterna, para ser un diálogo de comprensión, de entendimiento, con el mismo afecto de antes. El saber cuidarse de los padres en cómo se expresan es para su hijo saber protegerse en sus maneras de ser fuera de su casa. No atormentarlo de consejos repetitivos y estereotipados. No decirle "Cuidate por favor" diez veces. Con una sola basta. Los padres, a veces, deben saber moderarse la lengua para no asustar a sus hijos. Los hijos dispensan a los padres alegrías, pero también preocupaciones, pero éstos no deben revelarse en miedos o en quejas permanentes. Si hay problemas, tendrán que ser muy bien analizados, buscando la solución adecuada.

Entender y hacerles entender, con palabras sencillas, que en la vida hay reglas elementales que cumplir, "Trabajo, no dañar a nadie, no perturbar a los demás, ser educado, hábitos higiénicos". Pero también los padres deben respetar la intimidad de su hijo, su territorio de vida, no interferir en sus sanos deseos (música, comidas, lecturas, deportes, hobbies, etc.).

Enseñarle a veces a ser ordenado, pero no recriminarle siempre "No te olvides, no te olvides, acordate, acordate de poner tus cosas en orden". Una sola vez decirles esto, y repetirlo si no lo cumple el adolescente al mes y de no ser así, ver por qué no lo puede hacer. Lo más fastidioso para el adolescente es la repetición permanente como un disco rayado.

"Alteraciones Continuas": estas circunstancias deben ser estudiadas. No son incidentes, sino circunstancias.

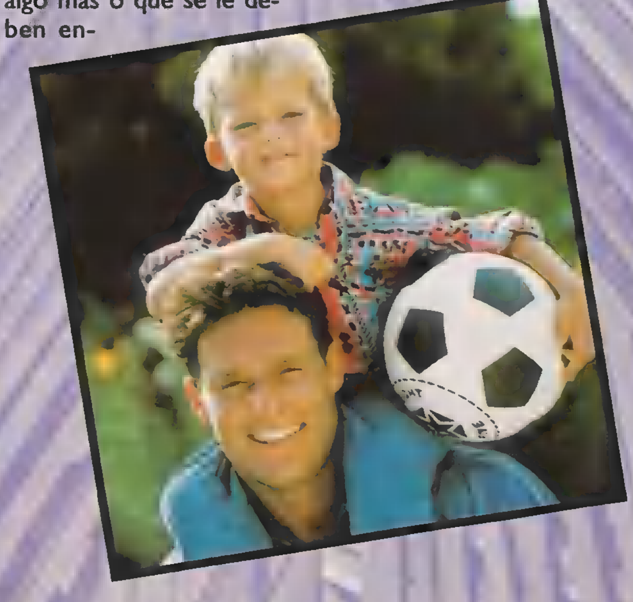


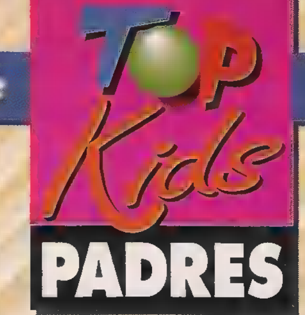
Objetivos separados

No es posible una vida en convivencia sin alteraciones. Conocer las alteraciones permite el ajuste de la homeostasis que el médico realiza para curar a un adolescente (Homeostasis: constancia del medio interno).
Las alteraciones y las alternancias de las conductas existen en un ser humano. Todas las alteraciones de la vida de un adolescente son para ajustarse a su maduración adulta.
Estado inalterado: en contraste con la alteración, es un estado de inercia, vida vegetativa que a nada conduce. Estado de indiferencia total.
El ser humano se debe sentir molesto (alterado) para entrar en acción.
Persona alterada: es cuando algo le causa malestar (dolor, ansiedad, amor, odio).
Alteración, algo atrae o rechaza. Hay algo definido, busca la necesidad (afín a él o rechaza algo que lo repulsa).
Hay una batalla en él. Ver entonces, la base de su alteración entonces en su hijo adolescente. Siempre hay una relación. Hombre y mujer se aman (Hay una relación, se atraen los componentes. Casándose no hay alteración. Tienen que aparecer otras alteraciones. Alteraciones "hombre pobre" le gusta el dinero, no lo posee, hay alteración.
Si ama el dinero y es rico, no hay alteración, entonces aparecen otras alteraciones. Es difícil juntar dos personas que se repelen, y si siguen uno peleándose con el otro y no están juntos se pelean con su propia sombra.

Los padres y adolescentes poseen "objetivos diferentes". Cada uno por su edad, por sus obligaciones, tienen a veces intenciones diferentes. Existen posibilidades que los objetivos sean idénticos, es decir intenciones paralelas (Ej.: elección de los estudios, comidas, salidas, etc.). Pero que se concreten esos mismos objetivos es diferente y también a veces fracasan o no.
Cuando los objetivos son diferentes, pueden llegar hasta una confrontación y ello conduciría al conflicto. Este conflicto deberá ser resuelto, pues no es conveniente transformarlo en crónico. Con frecuencia, el objetivo del adolescente puede ser difuso, entonces los padres tendrán que conducirse con tacto y llevar todo a aclaraciones y manejarse con situaciones afectivas agradables con el adolescente.
A pesar de los peligros que contienen los objetivos distintos, a menudo es necesario observarlos y saber que si su hijo lo realiza por amor todo, su conducta tomará un cauce adecuado (Por ej. Un novio o novia que a los padres no les agrada, la elección de una profesión, etc.) "Todo lo que se realiza por amor no es pecado".
En todo caso, saber que las modificaciones de intenciones no deben ser tomadas como victorias de uno y derrotas del otro. Evitar en todo momento que el adolescente se sienta confundido. Asimilar que todo joven es la combinación de dos partes que saben odiar y amar, y que también sienten dolor por las frustraciones.
El adolescente tiene luchas permanentes con sus crecimientos, con sus hormonas, sus frustraciones, sus rechazos, sus atracciones, sus dolores, y sus amores. Sus luchas, sus deseos, sus reacciones, y todo esto el adolescente lo debe resolver con ajustes y discriminar lo que le puede producir dolor, peligro o no. Entender que su hijo puede reaccionar de distinta forma a los mismos objetivos que sus padres, pues no tiene los mismos ajustes y diferentes experiencias. El poder del hijo es superar dificultades hasta en percibirlas no es un fracaso; sino más bien dificultades, que con el tiempo se superan. A veces ya es suficiente con su intención de superar dificultades que se le oponen. Los padres entonces tienen que aceptar que no es una resignación de su hijo, sino que debe aprender algo más o que se le deben enseñar. Fue un final, no feliz, pero ya aprenderá para el futuro. No debe existir en los padres una insatisfacción. Ver las limitaciones de su hijo en concretar soluciones prácticas.
Enseñarle lo que es anticiparse a los hechos. Es la capacidad de preveer algo que le puede ocurrir. Anticipar un peligro, etc.
Evitar el suspenso en su hijo. Tratar de que todo no lo altere, esperándolo, pues si no, chocará con más dificultades. El suspenso en darles una solución o entretenerlos con la duda hace avanzar las incertidumbres de su hijo. El suspenso es confusión. El suspenso no se debe confundir con curiosidad, que a veces es importante, pues la curiosidad promueve el aprendizaje, y el suspenso es a veces duda.

Mario Handlarz





Juegos para toda la familia

Hay cosas que un hombre hecho y derecho debe evitar hacer: jugar con los chicos de la casa. Para preservar la imagen de superhombre o por lo menos, de ser evidentemente superior, no hay que cotejar fuerzas con los pequeños. ¿Por qué? Porque si ganamos es natural que así sea, pero si perdemos... De todas maneras, para afianzar la relación familiar y para divertirse todos juntos, hay una serie de juegos de los que pueden participar hombres y mujeres a partir de los ... 6 años.

Uno de estos juegos es BREAKOUT. La propuesta es la siguiente: Debemos imaginarnos que todos los participantes están secuestrados en un castillo medieval. ¿Qué hace uno en estas circunstancias? Lógico: trata de escaparse. Por eso, en una acción nocturna, con la archisabida técnica de anudar trozos de soga, intentará, cada uno, evadirse saltando el muro de la prisión.

Y aquí comienzan las reglas del juego: para poder escapar, se deberán unir los nudos con mayor habilidad que el compañero de cárcel. Por lo tanto, el objetivo del juego es ver quien arma primero, con los nudos del mismo color, tres sogas que vayan de la base a la parte superior. El que lo haga, es el ganador del BREAKOUT.

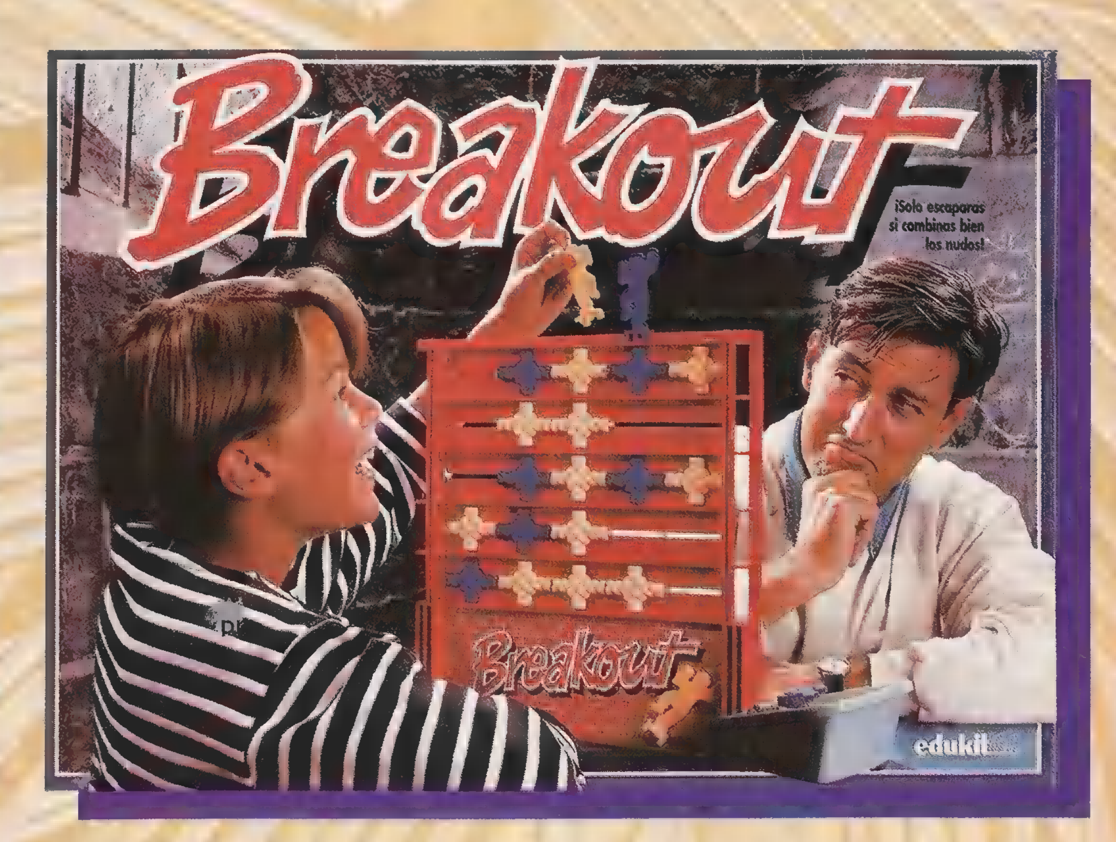
PRIMERO HAY QUE PREPARAR EL JUEGO

Se coloca la pared en forma vertical y unida a ambos soportes laterales. Cada jugador elige uno de los dos colores y sitúa tres figuras sobre los soportes en la pared del muro.

CÓMO SE JUEGA

Cada jugador, comenzando por el de los nudos amarillos, inserta a su turno uno en la ranura lateral (por izquierda, o por derecha, como prefiera). Si la línea elegida está completa, el jugador empuja un extremo y hace caer el último nudo de la fila. Cuando un jugador completa una soga, coloca encima una de sus figuras y retira todos los nudos que estaban en juego, dejando la pared vacía para empezar a competir por el armado de otra soga. Las demás instrucciones, como debe ser, están en el juego.

Advertencia final: en el caso de jugar con su hijo de 6 ó 7 años y perder, poner cara de hombre superado que sabe hacer feliz a su hijo perdiendo a propósito, aunque nos desangremos por dentro. Y si le ganamos, decir con una sonrisa: "Bueno, querido... cuando seas grande, tal vez puedas ganarme". Y no jugar nunca más con él. Uno nunca sabe.





La irrupción de los medios de comunicación social II

Los invasores al ataque

Durante la tercera década del siglo XX, la prensa masiva hizo su aparición en Occidente. Algunos afirman que fue el norteamericano Benjamín Day el que puso en marcha la gran máquina de la comunicación contemporánea con su diario "The New York Sun". No todos opinan lo mismo, pero no importa demasiado. Lo cierto es que el diario barato llegó a las grandes concentraciones urbanas, y que su estilo y su contenido cambiaron radicalmente si los comparamos con los periódicos de fines de siglo.

LAS IDEAS SOBRE EL NUEVO MEDIO

Cada uno creía tener una idea mejor para vender diarios, y se sobrevaloraba su papel en la sociedad y el peso político de su manejo.
James Gordon Bennet, competidor de Benjamin Day, con su "Herald" en Nueva York, decidió abandonar la línea conservadora del periodismo y se dedicó a publicar procesos criminales, violaciones, pecado y depravación, mientras, por otra parte, era riguroso en el tratamiento de temas políticos y financieros. El mismo Bennet dijo, hacia 1836:
"Los libros han tenido su época: el teatro ha tenido su época, el templo religioso ha tenido su época. Puede hacerse un periódico que tome la delantera de todos ellos, en los grandes movimientos del pensamiento y civilización humanos".
Y de inmediato agregó una frase que habría de generar olas de protestas y no pocos enemigos para Bennett:
"Un periódico puede enviar más almas al Cielo y salvar más almas del Infierno, que todas las iglesias y capillas de Nueva York... y al mismo tiempo, dar dinero".

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

El diario masivo de los tiempo, de Day tenía algunos problemas que resolver en las tres etapas fundamentales de su producción: en la recolección de las noticias, en su procesamiento y en su distribución. La paloma mensajera y las informaciones de los viajeros, las primitivas impresoras y el transporte de tracción a sangre perdieron su razón de ser porque el mercado crecía y había que darle respuestas contundentes.
Las soluciones llegaron "oportunamente". El telégrafo supo transmitir más noticias desde mayor cantidad de lugares, más rápidamente. La rotativa perfeccionada permitió imprimir mejor, a más velocidad, y los nuevos transportes (ferrocarril y barco a vapor, especialmente), llevaron el diario masivo allí donde había lectores. Las agencias de noticias nacieron como proveedores organizados de información para servir, en muchos casos, a intereses sectoriales y nacionales.
En Estados Unidos, la Guerra de Secesión le dio seriedad al trabajo de informar. El

descubrimiento del oro en California, a mediados del siglo pasado, impulsó las migraciones transcontinentales y acentuó las pugnas regionalistas entre esclavistas y antiesclavistas por la admisión de nuevos estados a la Unión. Y en aquella conquista del Oeste, junto con las poblaciones recién fundadas, llegaron los diarios para respaldar ideas y hacer negocios.

La tecnología siguió creciendo de manera evidente. Se fue acercando paulatinamente a la automatización de las máquinas impresoras rotativas. Con material compuesto en estereotipos de plomo, llegaban a imprimir hasta 20 mil hojas de papel por hora. La fotografía se sumó a la letra impresa para ilustrar a los lectores que, con el alfabetismo creciente, aumentaron en número. Estaba naciendo la época de oro del periodismo masivo. Y, como suele ocurrir en estos casos, con el crecimiento del medio, llegaron nuevos problemas.

LA PRENSA AMARILLA

Llegó el momento (en Estados Unidos y en el mundo) en que la venta de diarios alcanzó el punto de saturación: por lo tanto, si se quería sacar un nuevo periódico o si se pretendía ganar más lectores, el único recurso era quitárselo a un competidor. La década de 1880 es la época de las grandes batallas del periodismo. Tanto Williams Randolph Hearst como Joseph Pulitzer, utilizaron todos los medios posibles para aumentar la circulación de sus periódicos.

Uno de esos recursos fue una historieta cómica en colores. El personaje central de una de ellas, llamado "Yellow Kid" o "Niño amarillo", le dio origen a la calificación "periodismo amarillo".

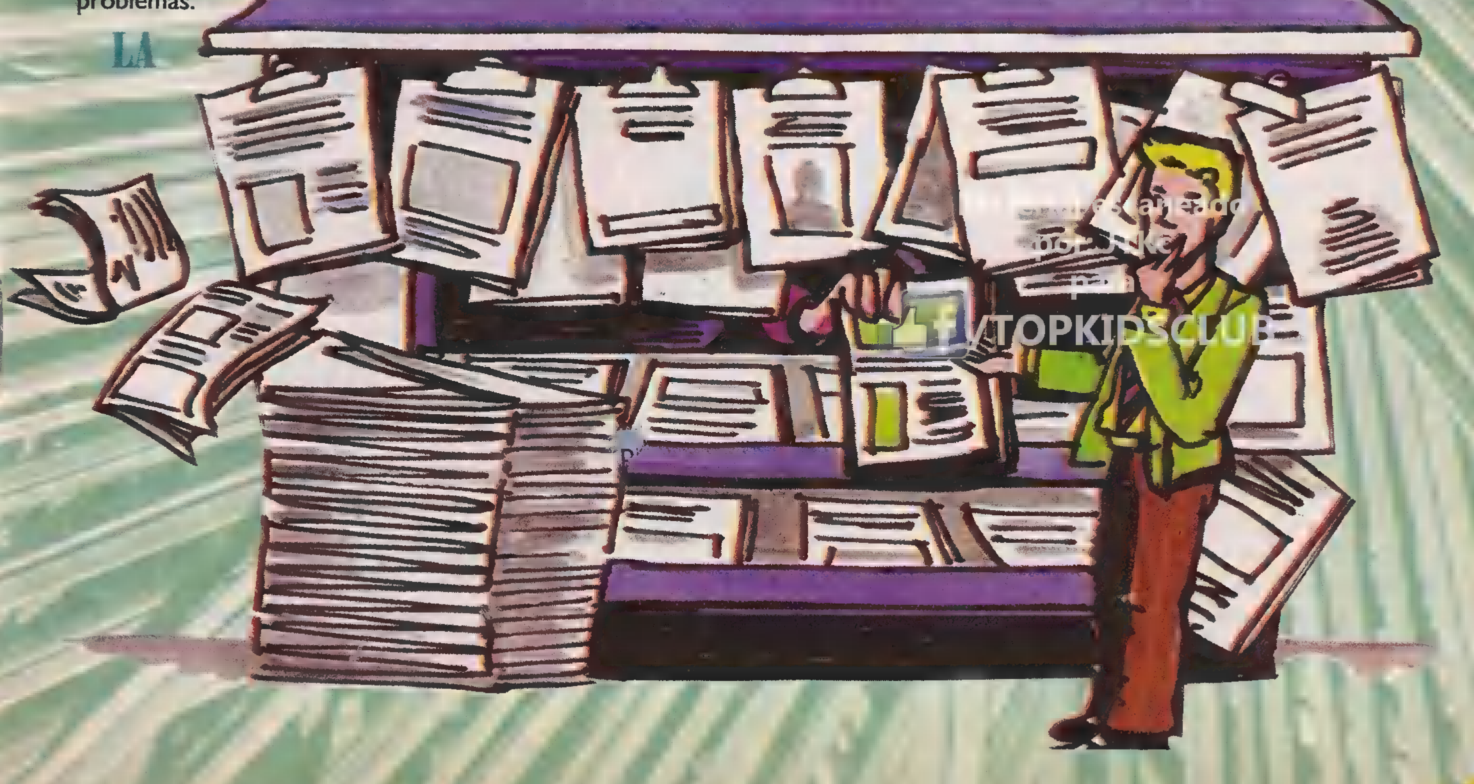
Es que bastó que la competencia se intensificara para que los periódicos acudieran a cualquier recurso sensacionalista. A tal punto, que terminó ofendiendo a individuos y grupos, con lo que las críticas y los juicios a los diarios abundaron de tal manera, que nuevos códigos y normas pusieron límite a las desviadas conductas. Para salvar este urticante problema, llegó la autorregulación, que pudo atemperar lo suficiente esta particular experiencia.

Por supuesto, la prensa sensacionalista, más allá de los controles, suele aparecer en todas partes, procurando caminar por la cornisa de lo permitido. Corriendo, por supuesto, el riesgo de caer en el escándalo al primer descuido.

LOS NUEVOS TIEMPOS

La circulación de los periódicos en el mundo se aceleró notablemente, hasta que, alrededor de 1910, comenzó a crecer con lentitud. En Estados Unidos, el punto mayor de circulación comparativa se produjo alrededor de 1920 y, a partir de ahí, declinó con notoriedad. La llegada de otro medios (cine, radio y televisión) y las otras formas de comunicación gráfica (revistas especializadas, de interés general) fueron acotando el periódico hasta llevarlo al lugar que hoy ocupa y que no es poco importante, por cierto.

Fernando Salas



El exprimebochos
La Batalla del Panal

Para que quede claro: no confiamos demasiado en las historias que se cuentan de los juegos y sus orígenes. Casi todos tienen que ver con hechos heroicos o grandes genios desocupados que deben salvar una dura prueba. Este viejo juego que hoy les presentamos suele llamarse de diversas maneras. Depende del país donde se juegue. En pequeñas diferencias, se lo denomina "La Batalla del Panal" o "La Guerra del Panal". En América suele denominárselo "La Captura de la Reina".
Lo cierto es que el tablero se parece a un panal de abejas y todo consiste, como siempre, en ganarse al enemigo.

EL JUEGO

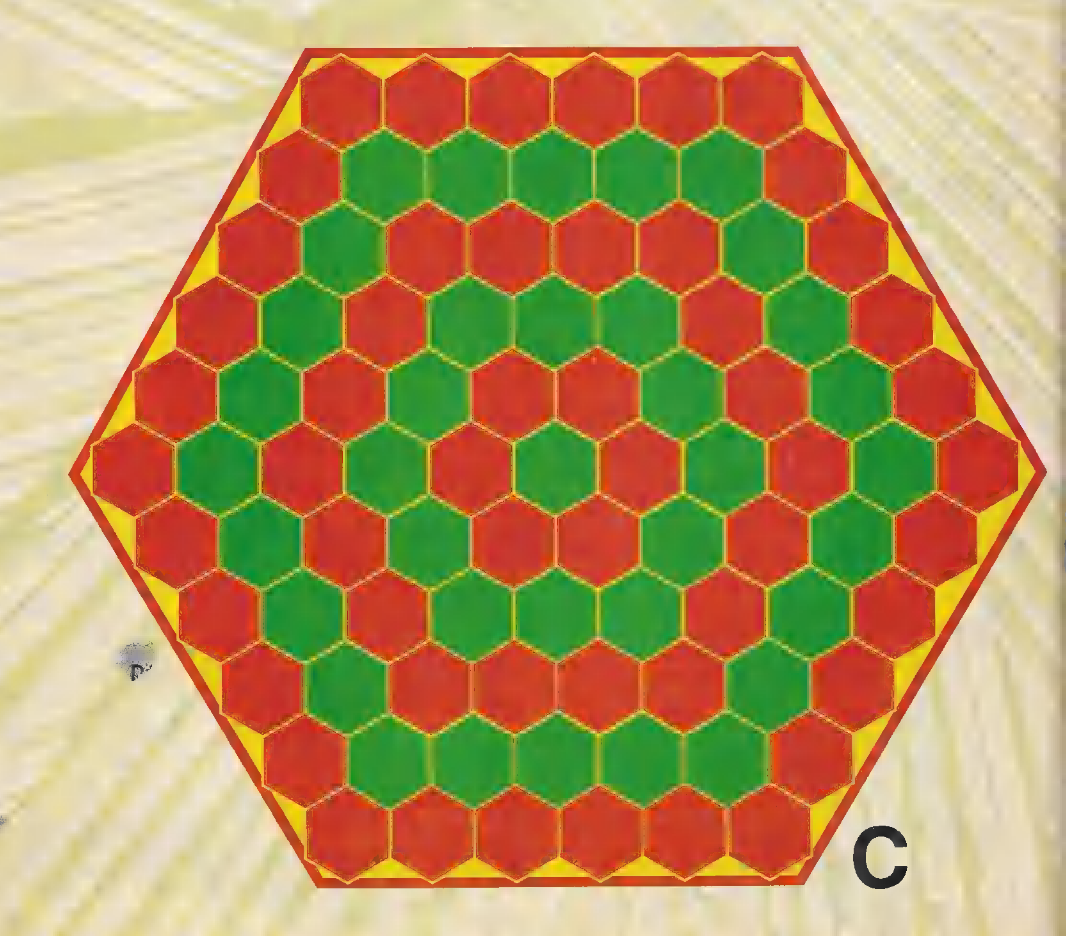
Se juega entre dos jugadores y el objetivo es llevar al rival a una de las dos posiciones ganadoras "A" o "B".

EL PANAL

El panal-tablero tiene una forma hexagonal como lo muestra la figura mayor "C". Dentro se pueden ver 91 hexágonos menores dispuestos en bandas de color, por lo general, rojas y amarillas.



POSICION GANADORA





LAS ABEJAS

Cada jugador tiene una abeja Reina y seis Obreras. Para ganar la partida, como dijimos, hay que colocar a la Reina enemiga en el hexágono central, rodeada de las seis abejas obreras.

DOS MANERAS DE COMENZAR

Allí donde este juego se conoce como "Agon" se acostumbra a colocar las piezas como indica la figura "D". En el sur de Europa y en varios países americanos, se prefiere que cada jugador vaya colocando sus piezas por turno, cuando le corresponde, en cualquiera de los casilleros del panal.

LAS PIEZAS EN MOVIMIENTO

El jugador puede mover sus piezas a su turno, una por vez, a un casillero vacío. Como en el ajedrez, "pieza tocada, pieza movida" o pierde su turno. Sin embargo, cuando una de las piezas queda atrapada entre dos piezas rivales, puede moverse hacia un casillero lateral o hacia el centro del tablero, como vemos en "E". Si es una abeja obrera la que queda atrapada entre dos piezas rivales, como dice el ejemplo "F", el jugador deberá mover hacia cualquier casillero de la banda exterior. Pero, cuidado, si es la abeja reina la atrapada entre dos piezas "G", a su turno deberá moverla hacia el casillero que le indique su rival. Si son más de una pieza las atrapadas, el jugador que las mueve deberá hacerlo hacia afuera y de a una. Si bien las abejas obreras se mueven en cualquier orden, las abejas reinas deben moverse antes que la obrera. En el centro del tablero solamente puede estar la abeja reina.

ADVERTENCIA: Un jugador pierde la partida si, estando desocupado el casillero central, coloca a sus seis abejas obreras en los casilleros que rodeen el centro. Fig. H

Si con estas explicaciones pueden jugar a este juego, ya demuestran una inteligencia excepcional.

D

C

E

F

MOVIMIENTOS

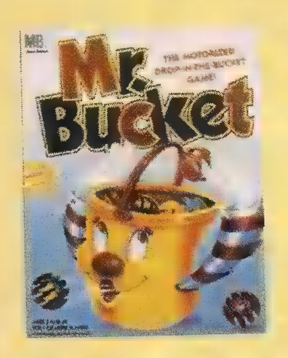
JUEGO GANADOR

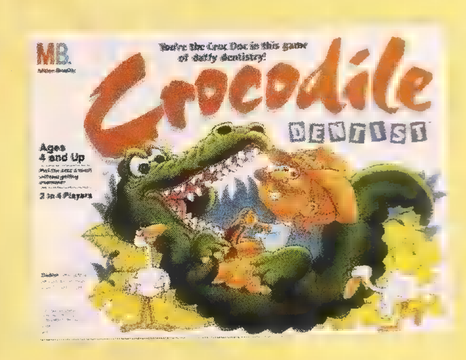
H

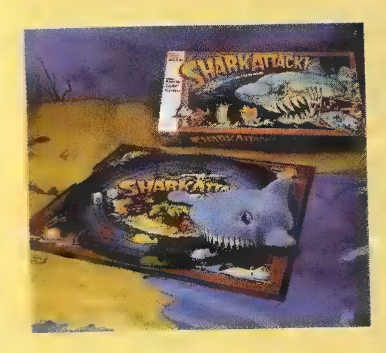
JUEGO PERDIDO

MILTON BRADLEY

Los mejores juegos de mesa, para la alegría de todos los chicos y algunos grandes...













...lógicamente de



Bajo licencia exclusiva de Milton Bradley cía. a Division of Hasbro inc.

Games

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

GAME BOY

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

Nintendo

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

MEGA

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

GAME GEAR

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

PC

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

Las cartas envialas a: Felipe Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

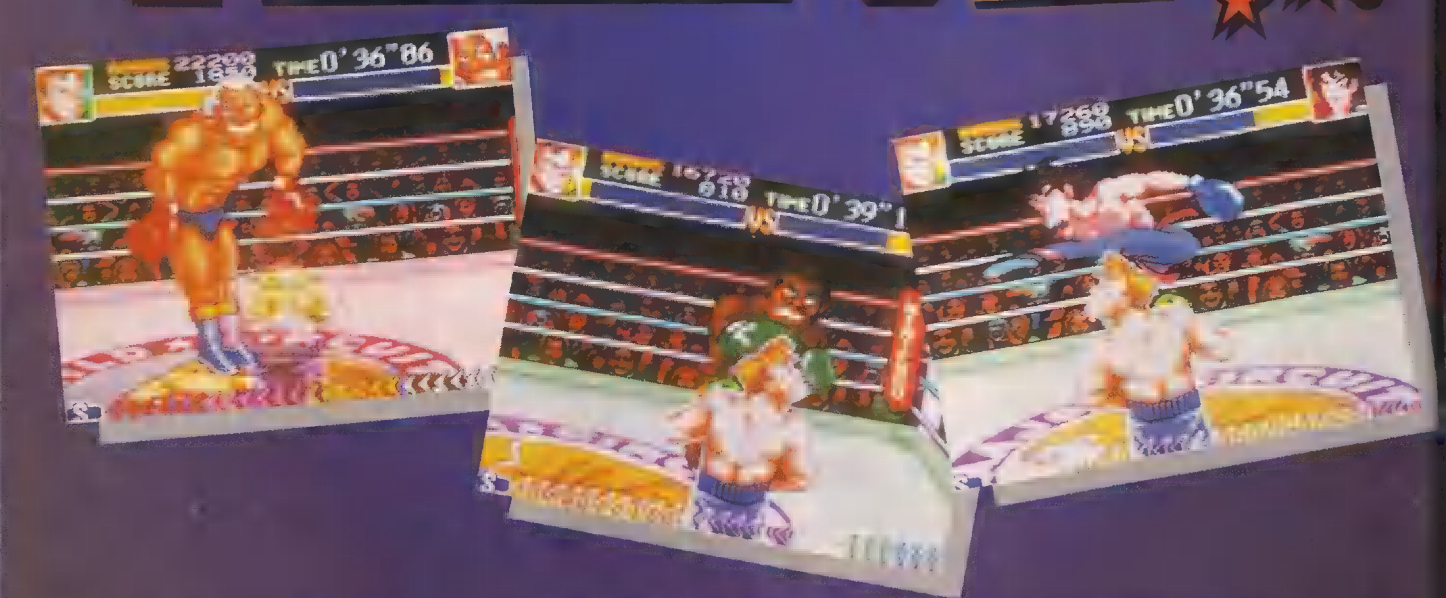


VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

Only For Nintendo

EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER PUNCH-OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

CON JUGABILIDAD







Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1408) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3833 / 92-7606



NABOS Y NABOS

* Lidia, ¡no te la creas! Por más que cambies el peinado Ignacio no va a gustar de vos, se está ratoneando con otra chica y es hombre de una sola mujer.
* Pablo, si te animas a decirle a Daniela lo que sentís por ella quizá tenes suerte y se te da... ¡Animate!
* Elías, esperamos que eso que nos contaron de que estás saliendo con Viviana por compromiso sea mentira. ¡Nunca pierdas la autenticidad al hacer las cosas!
* Juan Pablo: ¡estas quedando como un nabo! hasta María Eugenia sabe que gustas de ella...¿No vas a actuar?

Todos los que nombraré ahora son Nabos porque no se animan a quemarse y yo acabo de desparramarlos por todo el país a través de este número.

❤ Nacho con Belen ❤ Alejandro con Gisella ❤ Ariel con Paula
❤ Paula con Sergio ❤ Juan Carlos con Paula ❤ Nadia con Emiliano
❤ Juan Manuel con Lolita ¡Ojo! esto es TOP SECRET entre Uds. y yo.

* Pablo no seas tan, tan, tan Nabo, ... con Regina que te re-quiere.
* Bicky es uno Nabo, hizo que me diera cuenta que la tengo muerta.

Sebastián Rodriguez

* Marquitos, si seguís mintiendo la nariz no te va a entrar en la cara.... aparte las mejores mentiras eran las de pinocho... aunque era de madera.

El Martin Fierro al insoportable a: Laura Navarro, Jesicá y Silvia de la Escuela Nº 48. Todo 6º grado votó por unanimidad.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS

* Mariano: que se la pasa hablando en la hora de matemática.
* Las tontas y tontos de la escuela Don Orione de Claypole de 5º "C".
* Lorena: que es una traga Insoportable con cara de mesa.
* Las chicas que para ir a bailar se visten todas iguales.
* Melina: que es una traga infernal.
* Las que se suben la pollera y se bajan las medias para cancherear cuando van al parque.
* Juan Pablo Lombardini: que está todo el día hablando de Maira que dice que es una potra, y solicita que le de bola.
* Sebatián: que es un ¡Insoportableee Infernal! ¡No se soportaaaaa!
* Las que fuera del colegio practican un deporte y se la pasan hablando de eso cada vez que pueden.
* Los que se meten los dedos en la nariz y cuando los pescas se hacen los tontos.
* Fernando Isaurralde: es mi primo, es una moscal!
* Gira y Susana no existen.

Elena

* Si querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBÍ Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

Y sí, chicos, como no podía ser de otra forma, les traemos, para el mejor videogame del año, los mejores trucos del año. Estos trucos, para el MORTAL KOMBAT II de MEGA y SNES, son lo mejor que vas a ver por un rato. Te lo advertimos, con estos trucos el juego te va a resultar mucho más fácil, quitándole así algo de acción. Pelear contra los personajes ocultos, contra Kintaro, Shao Kahn, ser invencible y continues infinitos son algunas de las cosas que podés hacer con estos trucos ¡¡y la lista sigue y sigue!!

TOP TRICKS

MORTAL KOMBAT II

MEGA

Los "Test modes"

En la versión de Mega del MKII, hay un truco muy parecido al "Cheat Mode" del MKI para esta misma consola. Para acceder a él, tenes que seleccionar en el menu principal "Options" para ir al menú de opciones. En este segundo menú, poné el cursor sobre "DONE" y apretá las siguientes teclas:

IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA.

Si apretaste las teclas en el orden correcto, las palabras "Test Modes" van a aparecer como si fueran otra opción más. Elegilas para acceder a los siguientes tres menús.



En la pantalla de options, poné el cursor sobre "DONE" y poné el código...



...Si funciona aparecerá en la pantalla la opción "Test modes"

TEST MODE 1

Este es el primer menú al que entrás. Tiene las opciones que te listamos a continuación:

NO DAMAGE TO P1:
El primer jugador (player 1) no va a recibir impactos durante las peleas, con lo cual es invencible!

NO DAMAGE TO P2:
El segundo jugador (player 2) no va a recibir impactos durante las peleas, con lo cual es invencible!

1 HIT KILLS P1:
Con un solo golpe matas al primer jugador, ya sea un jugador normal o la computadora.

1 HIT KILLS P2:
Con un solo golpe matas al segundo jugador, ya sea un jugador normal o la computadora.



MORE...:
Con esta opción pasás al siguiente menú (el Test Mode 2).

DONE:
Salís del "Test Mode"

TEST MODE 2

Este test mode tiene opciones que tienen que ver con la pantalla en la que jugás:

BACKGROUND: Elegís el escenario en el que jugás al cambiar el número.

1 = Dead Pool
2 = Kombat Tomb
3 = Wasteland
4 = The Tower
5 = Living Forest
6 = ARmory
7 = Pit II
8 = The Portal
9 = Khan's Arena
10 = The Blue portal

FREE PLAY: Al accionar esta opción tenés continues (Credits) ilimitados.

BATTLE PLAN: Seleccionás contra qué luchador empezás a jugar.

Del 0 al 11 = Los luchadores "normales" del MKII

13 = Shan Tsung

14 = Kintaro

15 = Shao Khan

SOAK TEST = Te permite ver una lucha con los dos personajes controlados por la computadora.



TEST MODE 3

Este Test Mode tiene que ver con los jugadores controlados por la computadora y con algo más...

FATALITIES: La computadora te va a hacer un Fatality siempre que gane.

FRIENDSHIPS: La computadora te va a hacer un Friendship siempre que gane.

BABALITIES: La computadora te va a hacer un Babality siempre que gane.

OOOH, NASTY: Todavía no hemos descubierto cuál es el efecto de esta opción. Aparentemente, tiene algo que ver con los personajes secretos y con la forma de pelear contra Smoke. Terminamos de contarte esta opción el mes que viene.

MORTAL KOMBAT II — SNES

¡¡¡Trucos, Trucos y más trucos!!!

La versión de Super Nintendo del MKII tiene un montón de trucos. La desventaja (en comparación con los de Mega) es que tenés que meter cada uno por separado y en menos de un segundo (cada uno), por lo que, si querés meter varios, tenés que aprendértelos de memoria y que te salgan perfecto. Repetimos, estos trucos son bastante difíciles de hacer y tenés que apretar todos los botones en menos de un segundo, en la pantalla de selección de personaje. Si te sale, vas a oír un ruido parecido al que escuchás cuando elegís un personaje.



29 KREDITS: Con este truco vas a tener 29 Kredits o continues, con lo que llegarte hasta las últimas pantallas es mucho más fácil. En la pantalla de selección de personaje apretá: IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y SELECT



MÁS TIEMPO PARA HACER LAS FATALITIES: Las fatalities, babalities y friendships son difíciles de hacer, en parte, por el poco tiempo que tenés para apretar correctamente los botones. Con este truco tenés más de quince segundos para hacerlos. En la pantalla de selección de personaje apretá: ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO y SELECT



LUCHAR CONTRA NOOB SAIBOT: Este el personaje secreto es más difícil de encontrar, ya que normalmente tenés que ganar 50 peleas seguidas, en cambio, con este truco podés luchar contra él en menos de 5 segundos. En la pantalla de selección de personaje apretá: IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA y SELECT



LUCHAR CONTRA JADE: ¿Sos capaz de ganarle sin usar ninguno de los demás trucos?. En la pantalla de selección de personaje apretá: ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y SELECT



LUCHAR CONTRA SMOKE: Para enfrentarte al misterioso guerrero humeante, en la pantalla de selección de personaje apretá: ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA y SELECT



LUCHAR CONTRA KINTARO: ¿Querés ver cómo te destroza esta bestia de cuatro brazos? (O cómo la destrozás vos, si sos lo suficientemente bueno). En la pantalla de selección de personaje apretá: ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, DERECHA y SELECT

Ganarle a Shang Tsung (estrategia)

Los trucos que te acabamos de mostrar te permiten hacer de todo, pero con ellos vos no demostrás lo que podés hacer, tenés todo "servido". Si jugás "normalmente" y sin ningún truco, vas a ser un campeón de verdad. Seguramente, vas a ir perfecto hasta que te topes con Shang Tsung. Si te da algunos problemas, seguí esta técnica:



1. Luchá y defendete. Cuando Shang Tsung esté lejos, tirale tu "arma voladora" (dependiendo con qué personaje juegues, puede ser los [illegible] de Sub-Zero, el acid spit de Reptile, los Sai de Mileena, etc.).





2. Si no le pega, volvé al punto 1. Si lo hace, esperá hasta que [illegible] y cuando se esté [illegible]do, tirale [illegible] tu arma voladora.



3. Si lo tirás en el momento preciso, Shang Tsung va a saltar sin moverte del lugar y tu arma le va a pegar cuando esté cayendo.



4. Repetí esta técnica (desde el punto 2). Una vez que tengas un poco de práctica, le vas a pegar y pegar hasta matarlo, consiguiendo si sos bueno un "flawless".

MORTAL KOMBAT II SNES

Ganarle a Kintaro (estrategia)

Una vez que te pases a Shang Tsung, tu próximo reto va a ser Kintaro [illegible] bestia de cuatro brazos. Kintaro es mucho, mucho más difícil que Sh[illegible] Tsung o incluso su antecesor Goro. Cada vez que le trates de pegar con [illegible] patada, o con alguna técnica como el teleport de Scorpion o el Flying K[illegible] de Liu Kang, él te va a agarrar con sus cuatro brazos y te va a tirar. S[illegible] [illegible] "arma voladora", él (casi siempre) va a saltar y te va a caer e[illegible]ma, aplastándot[illegible]mente. Para matar a Kintaro, tenés que aprender [illegible] movimientos y saber reaccionar rápidamente ante ellos. También, po[illegible] usar la técnica que te mostramos a continuación. Cuesta un poco "eng[illegible]charlo" a Kintaro, pero una vez que lo agarrés, no dejás de pegarle h[illegible] que se muere. Esta técnica es en realidad un "bug" o error en la program[illegible]ción del juego, ya [illegible] los programadores [illegible] se dieran cuenta [illegible] de esta manera se p[illegible] de matar a Kintaro f[illegible] y rápidamente.



1. Primero, andá hac[illegible] izquierda y ponete a [illegible] paso del límite de la p[illegible]talla.



2. Tirale tu "arma vola[illegible]". Si tenés suerte, [illegible] [illegible] va a saltar enc[illegible] [illegible]. Si es[illegible] [illegible] en la posición [illegible] [illegible] va a dar un p[illegible] hacia la izquierda y va[illegible] gritar a modo de festej[illegible]

3. Si sale para la de[illegible]cha, quiere decir que [illegible]nés que estar un po[illegible] más lejos del límite de [illegible] pantalla. Si Kintaro sa[illegible] para la izquierda, tenés [illegible] [illegible] segundo [illegible] [illegible] festejo) para hacer [illegible] técnica.



4. Acercate inmediata[illegible]mente que estés al lad[illegible] [illegible] pegale sin par[illegible] con la piña alta (el bot[illegible] y en el SNES). Si está ju[illegible]to en el límite de la pa[illegible]talla, no se va a pod[illegible] mover ni defenderse, [illegible] [illegible] con varios de [illegible] piñas va a morir irrem[illegible]diablemente.

TRUCOS A PEDIDO

La revista intenta poner lo que ustedes piensan y quieren, así que este mes creamos esta "mini-sección", en donde publicamos los trucos que ustedes nos pidieron. Por favor no comiencen a mandarnos cartas y cartas pidiendo trucos ya que no nos van a alcanzar las páginas de TOP TRICKS para responderles a todos.

ASSAULT SUITS VALKEN CYBERNÁTOR

SNES



Pablo Barbara pidió, el mes pasado (en Bocabierta) trucos del Valken, que es la versión japonesa del game Cybernator. El truco que a continuación te mostramos sirve para ambas versiones y es de gran ayuda.

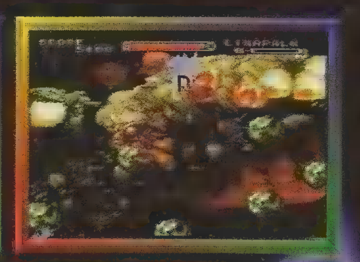


Super arma

En este juego, comenzás teniendo el disparo normal y piña. Más adelante, podés agarrar el rayo láser y otras armas mucho más potentes, pero hay una que es espectacular. Se llama NAPALM y solo la podés tener si hacés algo que es un poco difícil y a la vez simple. Comenzá a jugar y llegate hasta el final de la primera pantalla SIN PEGARLE A NADA. Ahí, destruí al motor que están subiendo SIN PEGARLE A LOS CAÑONES QUE ESTAN DE LOS COSTADOS. Si lo hiciste bien, tu puntaje será 2800 al terminarte el nivel y en el próximo tendrás el arma nueva.



No le pegues a nada en el primer nivel, solo al enemigo final



Con esto ganarás el arma "Napalm"

Emiliano Foliron [illegible]



El Club de Top Kids está en marcha y solamente tenés que esperar tu credencial para poder participar de nuestros sorteos. Esto, te va a poner ansioso, pero, en estas páginas te contamos todo, paso por paso, para que te tranquilices y no persigas al cartero por todo el barrio.

EL CLUB
TOP Kids
Tarjeta de Socio

LA CREDENCIAL

Se exprimieron el bocho para hacer la credencial y les salió tal cual la vez en este diseño. Y, sí, está linda... pero no es para tardar tanto, no?
Fabián fue entregando la lista de socios a los "fabricantes de credenciales" para que se vayan haciendo en el orden en que llegaron las solicitudes. Y esa tarea continúa y continuará en el futuro. En la credencial están todos tus datos (los que mandaste) para que nadie se lleve lo que te corresponde a vos.
Llevá la credencial en tu bolsillo. Y cuando alguno se haga el vivo, decile mostrando tu credencial: "Yo soy un TOP KIDS, y vos?". Si el pibe se pone colorado de bronca es que todavía no tiene su credencial. Si saca la su- ya, empataron. Hacéte amigo y listo.

ENTREGA DE CREDENCIALES

La entrega de credenciales está en marcha desde hace un tiempito. Los chicos del interior del país la recibirán pro correo. Los chicos de Capital Federal y Gran Buenos Aires están siendo convocados para retirar la suya en ATC, Figueroa Alcorta y Tagle, Capital.
Si por esas cosas del destino (porque nos equivocamos o porque tu letra no era muy clarita) tu nombre o demás datos que aparezcan en la credencial que recibas, no fueran los correctos, no te preocupes. Mandala de regreso a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal y corregiremos cualquier error. De acuerdo? En el sobre poné "Credencial incorrecta.

LAS PRIMERAS VENTAJAS SERIAS DE SER SOCIO DE TOP KIDS

No nos olvidamos de sus pedidos, de las sugerencias que nos hicieron llegar. Por algo les preguntamos: "qué ventajas tiene que tener un socio del Club de TOP KIDS?". En eso estamos trabajando y fuerte para que número a número te enteres de las ventajas que otorga tener la dichosa credencial. Pero...
Pero no podíamos esperar que las gestiones terminaran para hacer algo. No tuvimos paciencia. Y, seguro, ustedes tampoco la iban a tener. Por lo tanto, mientras llegan las otras ventajas, quisimos hacer algo concreto.

EL PROGRAMA DE TV

Para qué tenemos un programa en televisión con tanta audiencia, si no es para que ustedes le saquen provecho? Allí, frecuentemente realizamos sorteos entre los chicos que nos escriben a los concursos. Bueno, eso seguirá así, pero ahora habrá MUCHOS SORTEOS Y PREMIOS MAS EXCLUSIVOS PARA SOCIOS. sí, así será. EN EL PROGRAMA QUE CONDUCE PABLO MARCOVSKY, TODOS LOS DIAS HABRA SORTEOS PARA PREMIAR A LOS SOCIOS DE TOP KIDS. Diremos el número de socio... Diremos el nombre... Diremos el premio. Si vivís en Capital Federal y Gran Buenos Aires, pasarás a retirar los premios por ATC. Y si vivís en el interior, te llegará a tu casa o te diremos por donde tendrás que pasar a recogerlo.

UN DETALLE IMPORTANTISIMO

Si hoy sacás un premio, o quiere decir que mañana no puedas sacar otro. Será solamente cuestión de suerte. Y si tenés mucha, pero mucha suerte, por ahí te sacás uno todos los días, no? Sí. Creo que estamos exagerando un poco. Pero, quedó claro lo que queremos decir? El hecho de recibir un premio no te inhabilita para seguir participando de los sorteos.

POR LAS DUDAS

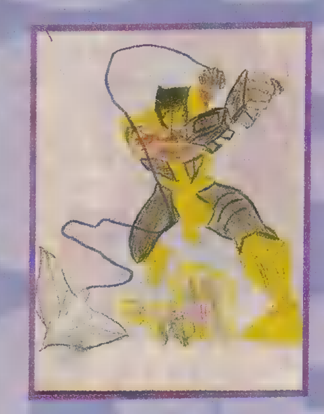
Si ves que no recibí tu credencial y ya hace mucho, pero mucho que mandaste tu cupón, enviá otro. Si no te conforma eso, escribí una carta al "dire" a la dirección que te dimos (la de Felipe Vallese). Y si nos seguimos haciendo los distraídos y podés llamarnos, hacelo a los teléfonos que te dimos. Eso sí, primero esperá un poco. Recordá que los socios son muchísimos y todo lleva su tiempo.





Galería de ARTE POP

Yo, cuando era chico, mandés muchos dibujos a la revista que leía. Y nunca me publicaron uno. Por qué, me preguntaba, si publican dibujo que no son tan buenos como los míos. Un día, en esa revista, el encargado de publicar dijo: "Hay muchos dibujos buenos; pero, no podemos publicarlos a todos. Además, muchas veces le damos lugar a unos dibujos y dejamos de lado otros mejores; porque a pesar de no ser tan buenos, tienen el encanto de sus autores (por lo general, chicos muy chicos). Eso mismo decimos nosotros. Pero basta de ocupar espacio y dejemos con ustedes a los artistas.



Marcos Ocampo

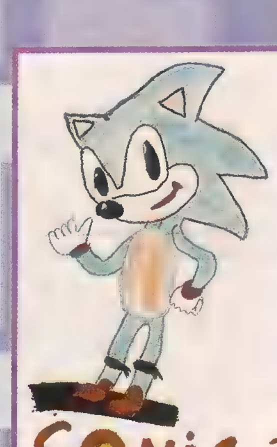


Angel Díaz
Tucumán

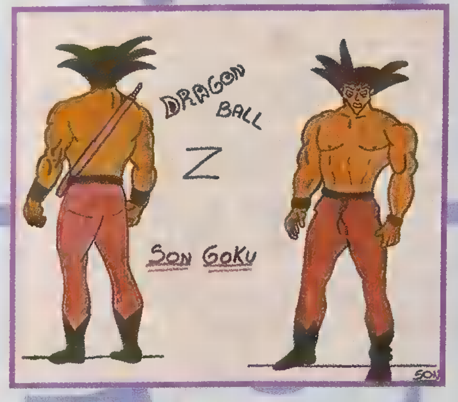
Nelson Vassena
Morón

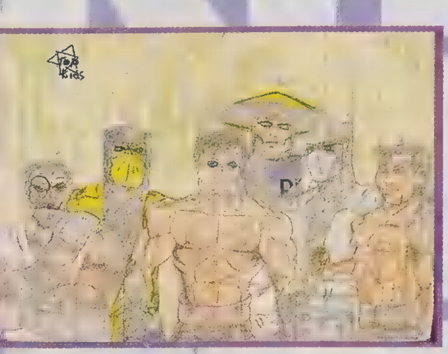


Hugo E. Jara
Resistencia - Chaco



Bruno Cersogios





Gustavo Mangano
Villa Adelina

Pablo Suárez
Gutiérrez

CONCURSO

MANTECOL

El que Busca Encuentra

N
O E
S

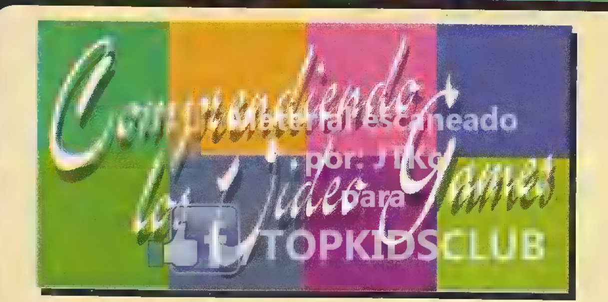
Encuentre las tarjetas de la *PROMOCION* en los envases de Mantecol de 180 y 360 gr. y llévese más de una sorpresa. Podrá ganar instantáneamente miles de premios para toda la familia, desde juguetes hasta un O km. Además, todas las tarjetas contienen un número con el cual se participa en el sorteo de fin de año de la Lotería Nacional por más premios. Gane con Mantecol!

TODOS LOS ENVASES JUEGAN!!

encontró

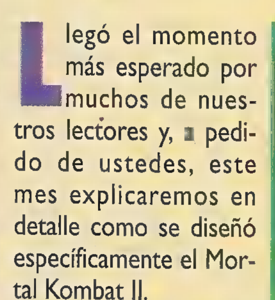
GEORGALOS

CENTROS DE ENTREGA DE PREMIOS

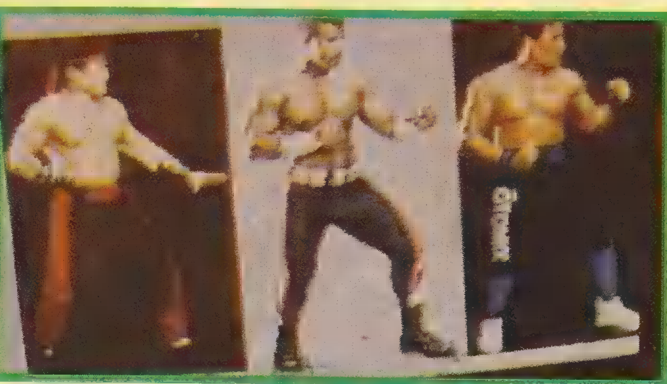


DISEÑANDO UN GAME

Parte



Llegó el momento más esperado por muchos de nuestros lectores y, a pedido de ustedes, este mes explicaremos en detalle como se diseñó específicamente el Mortal Kombat II.



Todos los personajes son ampliados o reducidos de tamaño por medio de la computadora (en este caso vemos a Jax).

Muchos de ustedes ya saben o tienen una idea de como es el proceso para pasar los actores reales al video juego. Básicamente, los actores "posan" haciendo sus técnicas y auna videocámara profesional captura sus movimientos y se pasan a una computadora. La computadora separa al actor del escenario que tiene atrás y en algunos casos se lo retoca para darle el tamaño de Jax que, a pesar de que en la vida real es mucho más alto que los otros actores, en el MKII fue reducido un poco de tamaño para tener una estatura similar a la de los demás. También, la mayoría de las fatalities están hechas íntegramente en la computadora (de no ser así, habrían matado a un tipo cada vez que hicieran una!).

Hablando de Jax, y para mostrarles otro detalle de la "construcción del MKII, les mostraremos como se veía su traje al principio.

El traje original de Jax (John Parrish)

Durante los días días en que se filmó a Jax, este apareció con el traje amarillo que les acabamos de mostrar. Unos meses más tarde, cuando el game estaba en la etapa de programación, los encargados del proyecto se dieron cuenta que el traje le quitaba importancia y lo hacía parecer más chico a Jax. Lo llamaron d vuelta y filmó todas sus escena nuevamente pero usando el pant loncito que todos conocemos.

El musculoso Jax, tal cual lo ves en el MKII

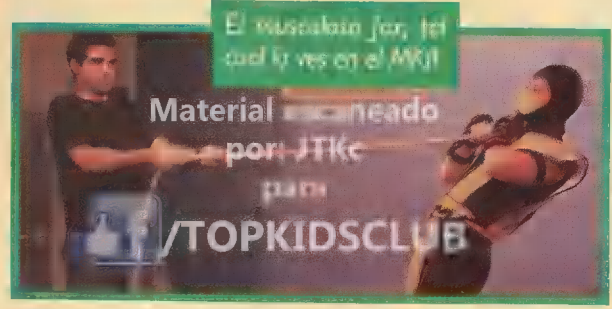


Para las tomas, todos los personaje tuvieron que aparecer y posar haciendo su técnica, que luego sería modificada o agregada por computadora A continuación vemos el Van Dam Spear de Scorpion, que en realidad está hecho por ED BOON que está tirando

VELOCIDAD

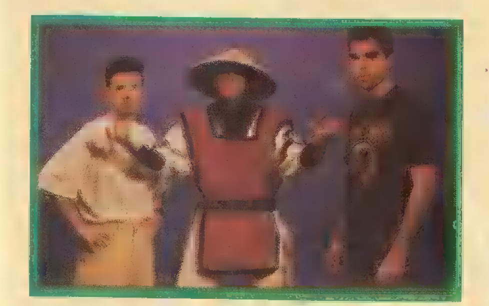
200 MPH

DAÑO



El musculoso Jax, tal cual lo ves en el MKII

de una cuerda común y corriente. ¿Quién es ED BOON? Es uno de los programadores principales de MKII. Para darte más datos, él y JOHN TOBIAS fueron los que crearon el personaje oculto NOOB SAIBOT (invertí el nombre este personaje y te dará los apellidos de los dos programadores).



De izquierda a derecha: John Tobias, Rayden (con traje rojo) y Ed Boon.



El Rayden con traje azul que todos conocemos.

Las modificaciones que se hicieron con la computadora son muchas y otro ejemplo simple es el traje de Rayden, que en el MKII normalmente lo ves de color Azul y Blanco. Sin embargo, en la realidad es Rojo y blanco. Modificaciones "de color" se hacen continuamente, inclusiva en el mismo juego, cuando jugás contra el mismo luchador uno tiene el traje un poquito más claro o más oscuro.

Rayden es en realidad Carlos Pesina, un muchacho de Chicago, EE.UU. que, junto con Richard Divizio (actuó como Baraka y como Kano en el MKI), estudian diseño gráfico computarizado en la Academia Americana de Arte. Son grandes fanáticos de las películas de las Guerras de las Galazias y planean trabajar en Lucas Arts en la próxima película de La Guerra de las Galaxias que saldrán en 1997. Carlos Pesina actuó anteriormente en la película de Las Tortugas NInja III como un doble de Casey Jones y el pirata Wit. En ediciones futuras de Comprendiendo los Videogames les contaremos en detalle las vidas de los actores del MKI, MKII y el MKIII que va a salir el año que viene!

Lo que te contamos en esta columna son los pasos básicos de la programación y la parte gráfica del Mortal Kombat II. Con esto te alcanza para tener una idea concreta de como fueron los procesos reales que se hicieron. Pero, lo que probablemente intrigue más a muchos de nuestros lectores sea como se hicieron Goro y Kintaro. ¿Por computadora? No, se hicieron mediante un proceso llamado "Animación detenida", que es la misma que se usa en muchas películas y en otros games como Primal Rage (para Arcade) y Doom 2 (para PC). Este proceso consiste en crear con materiales especiales un muñeco "especial" de no muy gran tamaño que luego será filmado con el mismo proceso con el cual se filmaron los actores. Para hacer cada movimiento de Goro y Kintaro, los programadores pusieron en posición al muñeco, capturaron una imagen con la filmadora y la computadora y luego movieron el muñeco un poco y repitieron nuevamente el proceso.



Kintaro. Atrás de él, Carlos Pesino (Rayden).

El muñeco de Kintaro que acabás de ver es el que se usó en el MKII y es prácticamente idéntico al que vos tenés ahora de Goro, salvo por el material con que está hecho (es una especie de plástico flexible) y por qué Kintaro tiene una especie de "esqueleto metálico" que lo mantiene en posición cuando los programadores lo mueven par hacer las tomas.

Bueno, esperamos que te haya agradado este informe sobre el MKII que te preparamos. ¿Querés ver más informes como éste? Cualquier opinión, sugerencia o queja que tengas hacénosla saber escribiéndonos a estas sección o a Preguntas y Respuestas. ¡Hasta la próxima!

EMILIANO POLIJRONOPULOS

FUEL

MEJOR 2' 55" 8



Como tardamos en responder a nuestros lectores, a veces se nos cruzan cartas de junio o julio que no contestamos, y están las otras las que por falta de espacio quedan en el camino, disculpas a todos.

GERARDO LOUREYRO TIENE BASTANTE RAZON

Nos hace algunas críticas muy acertadas y, aunque en algunos casos se equivoca en sus juicios, las cosas que nos dice nos obliga a reflexionar seriamente. Nos acusa de ser fanáticos de Nintendo y algo de eso hay. Nos acusa de despotricar contra Family Game y es verdad. pregunta por qué Nintendo no se presenta a la justicia para hacer denuncias sobre el truchaje de Family. Gerardo, Nintendo sigue esa instancia como lo hace en otros países. Nos dice que gracias a Family, muchos chicos tienen acceso a los videogames y aunque esto suene a verdad, con ese fin está justificando medios que son delictivos. No es cierto, Gerardo? Emiliano se puso como loco con la carta de Loureyro y personalmente tuve que atajarlo para que no fuera a buscarlo, con lo que –lógicamente– Emi corría el riesgo de ser aplastado por Gerardo, de quien desconocemos sus particularidades físicas. Así que, circunscripto a responder civilizadamente, escribió como catorce carillas rebatiendo cada argumento de Gerardo. Como tengo la obligación de pasar en limpio a Emi y respetar la opinión del tío de un lector, paso a responder algunas acusaciones que E.P. considera desacertadas.

Dice Emi respecto a los Veredictos, entre cientos de argumentos, que "sobre el 89% del juego Virtua Racing para MEGA, es mi deber aclarar que, contrariamente a lo que usted dice, este game recibió elogios similares a los nuestros en la prensa especializada en todo el mundo. Para citar un ejemplo (que es el mismo que Ud. menciona en su carta), la revista GAME PRO le dio a este game un 18 sobre 20 puntos posibles que es, un 90%. Perdón Gerardo, no me quiero meter, pero de un 89 a un 90 no hay tanta diferencia. Para no llevar esto a la larga y verme obligado a transcribir todo lo que me dijo Emiliano, vayamos a los aportes positivos de Gerardo Loureyro: 1) tenemos que ser creíbles aunque a veces aparezcamos como "juez y parte". 2) Es cierto. Debemos darle espacio en la revista a todas las consolas! Si no es así que Gerardo nos escriba de nuevo. 3) A veces (y la culpa en este caso es mía) no he sido coherente y yo sé porque me equivoqué. La sangre en el M.K. II de Nintendo salta a la vista. 4) TOP KIDS debe ser un medio PARA TODOS. Sí señor. 5) Emiliano Polijronopulos es infalible... algunas veces. 6) Gracias, Gerardo. De verdad. Un buen cachetazo de tanto en tanto activa la circulación de las ideas. Nuestros saludos a Facundo.

DIEGO QUIERE RESPUESTAS

Diego Urdiales de LOMAS DEL MIRADOR nos hace algunas preguntas que responderemos. 1) Por qué el programa dura tan poco? Y, bueno. Hay un límite. Pensá que a lo largo de la semana Top Kids está tres horas y media con vos. 2) Por qué van a la mañana y no a la tarde para poder verlo más seguido? Porque el canal es el que determina a qué horarios va cada programa y, por la tarde tiene otras buenas propuestas? 3) Qué beneficio tienen los socios de Top Kids? La respuesta te la damos en las dos páginas del Club de Top Kids.

NOS ESCRIBIO ANABELLA

Anabella vive en Olavarría y también nos lee. Eso es para los que dicen que Top Kids es para chicos únicamente. (Hay que reconocer que, en parte, tienen razón. Descuidamos a las chicas).

DANIEL NOS ESCRIBIO EN JULIO

Vive en San Martín, se llama Daniel Alejandro López y debe estar convencido que nos olvidamos de él. Pero no es así. Gracias por los elogios, no es para tanto. Ya tenés a Sonya y a Goro y, ahora, se viene Shang Tsung. Después seguiremos con los personajes de Mortal Kombat II.

CESAR AGUILAR DE CLORINDA NOS DA BUENOS CONSEJOS

Este formoseño sabe lo que dice y hace buenas observaciones. Quiere que en la revista demos más trucos para más consolas. Y eso lo acentuamos a partir de este número. hace comentarios sobre el Club que vamos a tener en cuenta. Pide un lugar donde se publiquen las respuestas sobre trucos. Emiliano ya tiene ese espacio, solamente falta hacerles las preguntas.

FACUNDO EZEQUIEL OPINA

Es de Capital y su apellido es Baldunciel y tiene 11 años. Pide más espacio para Top Triks y espera que recomendemos los mejores juegos. también quiere que Aki tenga otra columna más y nos da consejos sobre el club que, dentro de lo posible, vamos a cumplir. Te recomendamos que hoy leas la sección dedicada al club.

"HISTO" ODIA A LOS MUÑECOS DE LA REVISTA

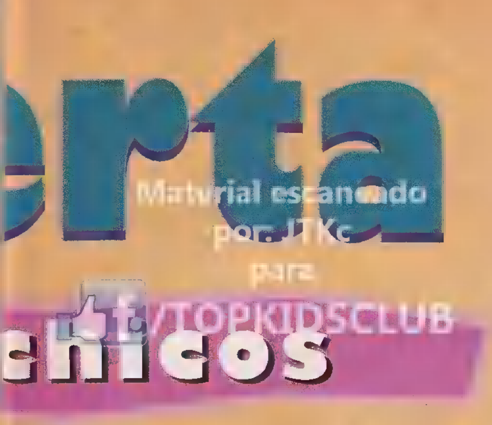
Es un punto de vista y lo aceptamos. Nuestro amigo "Histo" vive en San Juan y tiene una vocación clara e inconmovible: dibujar historietas. Su nombres es Jorge Javier López y lo felicitamos por perseverar en una actividad creadora como esa. Gracias por tus consejos y adelante con los comics!

CARTA DE MARTIN FRANCO PARA BOCABIERTA

Es de Capital y pregunta por Goro y Shang Tsung. Goro, ya está con vos. Y para Shang Tsung faltan unos pocos meses apenas. A tu pedido y al de otros lectores, agregaremos trucos de otras consolas.

JUAN JOSE CHELIA DE NEUQUEN PIDE ACLARACIONES

Ya le pasamos tu pregunta a Emiliano. Gracias por las felicitaciones. Ya llegará tu credencial.



UN AMIGO DE LOBERIA

Se llama Mariano Ermiaga y te decimos: te das cuenta? Mandaste tu carta en junio y recién te la contestamos ahora. Gracias por tus elogios. A Goro lo tenés en este número. Ya formás parte del club. Espero que a la brevedad recibas tu credencial. Creo que el licenciado te contesta en su "revista".

A UNA MAMA QUE NOS HACE UN PEDIDO DESDE MORON

Señora María Rosa, algo seguro vamos a hacer. Y pronto.

A IGNACIO OLGUIN EL HORROSCOPO LE ACERTO CASI TODO

No lo digas nunca. Porque si horroscopera se agranda y no lo aguanta nadie. Viste que muchas de las cosas que pedís ya fueron cumplidas?

LUIS ANTONIO MUÑOZ DE BARILOCHE PREGUNTA POR GORO.

Como ves, Goro salió tan grandote como es... comparativamente.
Las otras preguntas tuyas ya tuvieron respuesta en números anteriores no es cierto?

MIGUEL EXEQUIEL REARTES DE CATAMARCA

Sí. El club de Top Kids va a dar ventajas por igual a todos sus socios. Lee la página del Club en este número.

UNA CARTA DE GUALEGUAY.

Todas tus preguntas fueron alguna vez contestadas, sin embargo te respondemos algunas: No, los socios de Top Kids no deben pagar ninguna cuota mensual. Ser socio es un derecho de los chicos que mandan su cupón. Nos gustó mucho tu carta. Claudio Nicolás Rodríguez.

"MONO" HACE PROPUESTAS.

Gracias por tu carta Ricardo Rivas. La revista tiene su formato con un muñeco, de todas maneras pensaremos tu propuesta.

LUIS MARIANO DIBUJA EN BELLA VISTA, TUCUMAN

Pero escribe su hermano Julio Juri Acosta. Quiere una sección con la historia (nada más que la historia) de los videogames. Una linda idea, no?

ELOGIOS DE LUIS MURUA DE ALTA GRACIA.

Gracias por tus felicitaciones y por las cosas que nos contás en tu carta. Querido sagitariano aquí tenés a uno de tus preferidos. Goro. No es como lo soñaste? Espero que tu credencial te llegue pronto. Y ya sabés, si fallamos escribínos de nuevo.

LA CARTA VIENE DEL CHUBUT.

Agustín vive a 140 kilómetros de Esquel y 70 del Bolsón. En un pueblo cordillerano llamado Cholila (lo escribimos bien?) y hace un gran esfuerzo para conseguir la revista. Gracias por escribirnos y te felicitamos por vivir en un lugar tan hermoso.

CARTA DE SAGUIER, SANTA FE

Querido Mauro Salari, recibimos tu cupón de socio. Si no te llega tu credencial en un par de meses, reclamala a la revista. Gracias por seguir nuestro programa.

LUCAS SNOWE DE SAN JUSTO PREGUNTA

Después de la colección MK llegó MK II. El comic del MK II ya se está publicando. Lo que le pasa a los personajes podrás leerlos en el comic. Te gusta el poster de Einstein? Una de esas pedimos autorización para publicarlo. El dibujito no lo encontré.

AHORA PREGUNTA JUAN CARLOS LESKE

Vive en Comodoro Rivadavia y, claro, como pasa tanto tiempo desde que nos escribe hasta cuando respondemos, casi todas sus preguntas fueron respondidas en los diversos números de Top Kids. Gracias por todo, Juan Carlos.

GERMAN DIGON CUMPLIO AÑOS

Pero esto ocurrió el 2 de septiembre. Felicitaciones atrasadas y te decimos que toda la información de MK II, como viste, ya apareció.

MIGUEL ALBERTO ARRIAGADA TENIA PAPERAS.

Así que la carta la escribió su hermana Fabiana. Gracias por tus felicitaciones. Así que el horroróscopo acertó en casi todo. No se lo cuentes a nadie. Liberato está loco, no te preocupes. El "dire" agradecido por tus elogios. A esta altura, seguro, ya pasaron las paperas, no?

MARCELO ROMANO ESTA DECEPCIONADO.

No es para menos, escribió tres cartas a Bocabierta y tres a Cambio de Mano y nada. No publicamos ninguna. Nuestras disculpas. Marce. Fijate cuando escribiste estábamos en el número 5... y acusamos recibo de tu bronca en el número 9! Otro papelón!

CAMBIO DE MANO

GAMES · MUSICA · REVISTAS · LIBROS · JUGUETES

ADRIAN CACERES,

LIBERTAD 4148 (CP 1665) JOSE C. PAZ PROV DE BS. AS.

Quiere cambiar un Family Game en excelente estado con seis cartuchos (Super Mario Bros 1. Street Fighter III de 18 luchadores, Star Force, etc.). Todo esto por 3 casetes de Mega Drive, Mortal Kombat I, Sonic I y Terminator 2.

EZEQUIEL GUALBERTO DONADIO,

N. DEVICALZI 5558, CAPITAL

Quiere cambiar un Family completo, sin transformador, con pistola y ametralladora, por un Sega sin juegos.

Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides, si es algo bueno: lo viste primero en NOTICIAS TOP SECRET!

NOTICIAS TOP SECRET



➤ Como te prometimos el mes pasado, te traemos una explicación detalladas de las consolas que Sega está diseñando:

Mars: Es el nombre del proyecto que tenía como resultado final diseñar el 32X.

Saturn: La consola de 32 bits de Sega. Usará los mismos chips que el 32X pero, al no tener que que conectarla a un Mega y al tener un lector de CD-Rom incluído, tendrá más potencia. También funcionará con cartuchos y su precio será de u$s 400 en los EE.UU. Se lanzará a finales de 1995 o tal vez un poco antes en ese mismo país. En Japón saldrá dentro de unas pocas semanas.

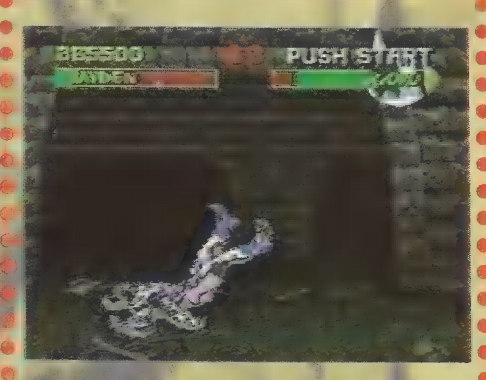
Jupiter: Es una versión del Saturn sin lector de CD-Rom. Su precio será más económico pero no podrá usar los games que salgan en CD, solamente los de cartucho.

Venus: Esta es una versión portátil del Mega (como el CD-X lo es del Sega CD). Será parecida al Game Gear y funcionará como lo hace el Mega Jet.

Mega Jet: Es portátil y permite jugar games de Mega, pero no tiene una pantalla incluida. Salió hace unos meses en Japón.

Super Genesis: Una consola que será un Mega unido con un 32X. Se espera que su precio sea inferior que si se compran un Mega y un 32X por separado y fue diseñado para atraer jugadores que no tienen un mega todavía.

Querés más información del 32X? Fijate en las páginas



TOP SECRET

➤ Como ya te habrás enterado por el informe de "Algo más sobre... películas de videogames", es está filmando la película de Street Fighter y junto a esta se lanzará un game con imágenes digitalizadas de los actores de la película. Pero lo que todavía no sabes, es que se está programando otro game pero con las imágenes dibujadas "normalmente", como en los otros Street Fighter. Este juego se llamará como todo el mundo estaba esperando: Street Fighter 3!!!

➤ A mediados de este mes salen para Arcade los games Killer Instinct y Cruising 'USA. Estos dos games funcionará sobre una "pre-consola" del ULTRA 64. Esta "pre-consola" es un modelo todavía no terminado o un prototipo del ULTRA 64. A continuación les mostramos algunos datos técnicos de los games:

➤ El Killer Instinct de Arcade tendrá unos 150 Megas de memoria y utilizará solamente el CPU (el chip central) del ULTRA 64, ya que los otros chips todavía no están terminados. Cuando salga para la versión hogareña del ULTRA 64 el game tendrá de 160 a 192 Megas de memoria. La diferencia se debe a que esta última versión utilizará el chip especializado en gráficos del ULTRA 64, que mejorará las imágenes aún mas. También ocupara parte de esta memoria los trucos y códigos que el Arcade no tendrá.

En la parte gráfica, el game es increíble. La vista cambia durante la pelea al igual que el game Virtua Fighter y hay algunos efectos increíbles, como un nivel en donde hay una estatua tipo la de Budda en el Street Fighter II. En vez de pelear en frente de ella, los luchadores se

mueven alrededor de ella y atacan en tres dimensiones, mientras la estatua va girando!

➤ El game Cruisin 'USA para Arcade tendrá 78 megas de memoria y correrá sobre una consola de 32 bits diseñada por Midway. Cuando salga la versión hogareña tendrá el doble de potencia, ya que el ULTRA 64 tendrá 64 bits. Si querés más información sobre este game, mirá nuestro informe en la pág.

Este es el Killer Instinct un game de Lucha con gráficos espectaculares.

MORTAL KOMBAT III

➤ Este game se lanzará en los arcades en Abril de 1995 y coincidirá con el lanzamiento de la película de este game. Por su parte, las versiones hogareñas (Mega y SNES) de este game saldrán alrededor de Septiembre del año próximo y no serán programadas por Acclaim, ya que su contrato vences antes de fin de año. Williams/Midway y sus compañías se encargarán de la conversión.

Todavía falta mucho para el lanzamiento del MK3, pero según nuestros informes la calidad del game será muy superior a la de sus antecesores (habrá tanta diferencia entre el MK3 y MK2 como lo hubo del MK1 al MK2). El arcade de este game tendrá en su interior una consola de 32 ó 64 bits. Todavía no sabemos si será el PS-X o el ULTRA 64 (los últimos rumores indican que será para PS-X).

➤ Te parecen una cantidad excesiva los 32 Megas del game Donkey Kong Country? (recordá que games como el Super Mario World solo usan 4 Megas).

En exclusiva, NOTICIAS TOP SECRET te trae el adelanto del año: se está programando un game al estilo Donkey Kong Country para el Super Nintendo y tendrá la increíble cantidad de 44 Megas!!! Este game será de la línea de Super Mario, y posiblemente aparezca Wario, su gemelo malvado. El game utilizará técnicas de generación de imágenes en tres dimensiones tan avanzadas como las de Donkey Kong Country.

Nintendo también ha contratado a muuuchos programadores nuevos para hacer otros games con este tipo de gráficos en 3D. Hasta ahora, pocos conocían este proyecto secreto de Nintendo, pero gracias a Noticias Top Secret, el mundo se ha enterado. Este game no tiene todavía fecha de lanzamiento pero calculamos que será dentro de unos seis meses.



Este es un prototipo del cartucho del game Donkey Kong Country. En el se pueden ver sus ocho chips de cuatro megas cada uno.

CORTITAS

➤ La consola Saturn (de Sega) ha sido cambiada de color. El prototipo que les habíamos mostrado en el nº 7 era plateado, pero la versión final será de color negro. Este mes sale en Japón.

➤ Se acerca otro éxito de Midway (creadora del Mortal Kombat) a las consolas: NBA JAM TOURNAMENT EDITION. Este game ya salió para Arcade y las versiones para Mega y SNES que se están programando tendrán más efectos especiales, jugadores y personajes secretos y trucos que la versión anterior (el NBA JAM original).

➤ La consola BA-X creada por Bandai, y que te mostramos en el número 6 de la revista, ya ha sido lanzada en Japón con el nombre de "Playdia". Tiene solamente 8 bits de poder y un lector de CD-Rom. Está orientada par los jugadores de poca edad.

➤ Se está diseñando un Joystick de seis botones para el 3DO para usar en los games Super Street Fighter 2 Turbo y Samurai Showdown, que saldrán muy pronto para dicha consola. TOP SECRET: También se está programando el game Mortal Kombat II para esta consola y contendrá imágenes de video animadas de la película. Se espera que salga a mediados de 1995.

➤ Shhh! No se lo cuentes a nadie, pero se acercan los premios TOP KIDS a los mejores games. Más información en el próximo número.

➤ Nintendo sabe guardar sus secretos muy bien. Todavía no hemos conseguido más información sobre el chip SA-1 (que le da cuatro veces más velocidad al SNES) y la consola portátil de 32 bits de Nintendo, por lo que esta noticia es más cortita de lo que nosotros pensábamos. Pero no te preocupes, te traeremos mucha más información sobre esto y todo el mundo del videogame el mes que viene. Hasta la próxima!

Emiliano Polijronopulos

La Selección de DANIEL

Cuando dio la lista de jugadores convocados para la selección, hubo algunas sorpresas, pero lo que más agradó a muchos es que, más allá de los jugadores consagrados y de los que está afuera y algún día llamará al equipo nacional, Daniel Passarella, eligió a muchachos jóvenes, muchos son promesas, otras realidades, a pesar de sus pocos años. Y eso está bien.

Los Top Kids de la selección

Juan Pablo Sorín tiene 19 años y es defensor de Argentino Juniors, igual que Marcelo Gallardo, el volante de River, Ariel Crespo, delantero de River y Rodolfo Arraubarrena, defensor de Boca, tienen 19 años. Y hay cuatro convocados de 20 años: Carlos Bossio arquero de Estudiantes; Cristian González, volante de Central: Ariel Ortega, delantero de River y Sebastián Rambert, delantero de Independiente. En resumen: el promedio de edad de la lista de Passarella es de 21 años y ocho meses, más o menos.

El más Top Kids de todos

Por casi cuatro meses, Sorín es más joven que Gallardo. El defensor lateral izquierdo de los "bichos colorados de la Paternal" se transformó, asi en más TOP KIDS de los convocados. Según las declaraciones de Juan Pablo, le gustan los Redondos de Ricota y estudia periodismo. Ah! Y le gusta mucho la lectura.
No hace mucho que debutó en primera. Eso ocurrió el 9 de septiembre pasado en un partido jugado contra San Lorenzo en la nueva cancha de los azulgrana. El partido salió 0 a 0.

Los más "viejitos" que llamó Passarella

El mayor es el goleador de Platense: Marcelo Fabián Espina, autor de goles realmente espectaculares, que tiene 27 años. Después le siguen, con diferencia de meses, el marcador central de Boca, Néstor Fabbri, y el volante de Independiente Hugo "Perico" Pérez que tienen 26 años.

Solamente quedaron dos de la selección de Basile

Sin contar a los jugadores que juegan en el exterior y que oportunamente podrá llamar el nuevo Director Técnico, solamente quedan "Perico" Pérez y Ariel Ortega del seleccionado que jugara el Mundial 94 en Estados Unidos.

¡A cortarse el pelo se ha dicho!

Los jugadores saben que el pelo largo no le gustan a Passarella. Y él tiene sus razones. Dice que es peligroso y que puede distraer al jugador. Además que queda feo (esto no lo dijo). Por las dudas, el "Beto" Carranza fue a la peluquería y se sacó la melena larga que tenía. No es cosa de pelearse, de entrada, con el que manda por algo así... De los consagrados pelilargos de la selección hay dos que hicieron declaraciones sobre el tema: Batistuta y Caniggia. El supergoleador del torneo italiano dijo que si hay que cortarse el pelo, se lo corta. En cambio Claudio Caniggia tiene otra opinión sobre el tema y dijo que el pelo no tiene nada que ver con la concentración de un jugador en el partido y a que a él le gusta tener el pelo largo. Redondo y Simeone (dos posibles convocados para los partidos decisivos) vienen usando el pelo cortito desde siempre.











PAUSE


LOS 23 DE DANIEL POR ORDEN ALFABETICO

(Esto de poner los nombres por orden alfabético es un esfuerzo más de los redactores de Top Kids)

1) ARRUBARRENA

Rodolfo Martín. Nació en Marcos Paz, prov. de Buenos Aires, tiene 19 años y juega de marcador lateral izquierdo en Boca Juniors. No es fácil pasarlo.

2) AYALA

Roberto Fabián. Nació en Paraná, prov. de Entre Ríos, tiene 21 años y juega de marcador central en River Plate. Es un defensor completo que cabecea muy bien.

3) BASSEDAS

Christian Gustavo. Nació en la Capital, tiene 21 años y juega de volante ofensivo en Vélez Sarsfield. Tiene cuatro pulmones y las recupera todas.

4) BOSSIO,

Carlos Gustavo. Nació en Córdoba, tiene 20 años y juega de arquero en Estudiantes de la Plata. Un lungo de casi dos metros que sabe atajar las de abajo.

5) BURGOS,

Germán Adrián Ramón. Nació en Mar del Plata, tiene 25 años y juega de arquero en River Plate. Gran atajador con unos reflejos bárbaros.

6) CARRANZA

Luis Alberto. Nació en Quilmes, tiene 22 años y juega de delantero en Boca Juniors. Es un gambeteador que te pasa como a un poste.

7) CRESPO

Hernán Jorge. Nació en Florida, prov. de Buenos Aires y juega de delantero en River Plate. Es de los que está el área contraria y hace goles.

8) ESCUDERO

Marcelo Alejandro. Nació en Punta Alta, prov. de Buenos Aires, tiene 22 años y juega de volante en Newell's Old Boys. Las corre todas y sabe mandarse al ataque.

9) ESPINA

Marcelo Fabián. Nació en la Capital, tiene 27 años y juega de volante ofensivo en Platense. Es muy bueno definiendo y le pega muy bien con su pierna derecha.

10) FABBRI

Néstor Ariel. nació en Capital, tiene 26 años y juega de marcador central en Boca Juniors. Tiene gran experiencia y sabe, además de defender, pasar al ataque.

11) FLORES

José Oscar. Nació en Capital, tiene 23 años y juega de delantero en Vélez Sarsfield. Es un goleador que se mueve por todo el ataque.

12) GALLARDO

Marcelo Daniel. Nació en Merlo, prov. de Buenos Aires, tiene 19 años y juega de volante ofensivo en River Plate. Además de habilidoso es inteligente para jugar.

13) GONZALEZ

Cristian Alberto. Nació en Rosario, tiene 20 años y juega de volante por izquierda en Rosario Central. Sabe quitar y mandarse al ataque.

14) JIMENEZ

Jorge Rubén. Nació en Capital, tiene 24 años y juega de volante central en Banfield. Sabe imponerse en el área y pasa bien al ataque.

15) LOPEZ

Gustavo Adrián. Nació en Valentín Alsina, prov. de Buenos Aires, tiene 21 años y juega de volante ofensivo en Independiente. Un zurdo con muchísima habilidad que sabe hacer goles.

16) MEDERO

Luis Adrián. Nació en Morón, prov. de Buenos aires, tiene 21 años y juega de marcador central en Boca Juniors. Es un defensor habilidoso que se proyecta.

17) ORTEGA

Ariel Arnaldo. Nació en Ledesma, Jujuy, tiene 20 años y juega de volante creativo en River Plate. Buen manejo de la pelota y habilidoso delantero.

18) PEREZ

Hugo Leonardo. Nació en Avellaneda, tiene 26 años y juega de volante central en Independiente. Sabe quitar bien y tiene un poderoso taponazo de media distancia.

19) RAMBERT

Sebastián Pascual. Nació en Bernal, prov. de Buenos Aires, tiene 20 años y juega de delantero en Independiente. Gambetea a velocidad y es buen goleador.

20) ROTCHEN

Pablo Oscar. Nació en la Capital, tiene 21 años y juega de defensor central en Independiente. Tiene una velocidad increíble y es muy difícil pasarlo.

21) SORIN

Juan Pablo. Nació en la Capital, tiene 18 años y juega de defensor lateral izquierdo en Argentino Juniors. Excelente marcador con gran recuperación.

22) VIVAS

Nelson David. Nació en San Nicolás, prov. de Buenos Aires, tiene 25 años y juega de marcador lateral derecho en Boca Juniors. Sabe manejar la pelota muy bien y se manda al ataque.

23) ZANETTI

Javier Aldemar. Nació en la Capital, tiene 21 años y juega de marcador lateral derecho en Banfield. Es un muy bueno pegándose al rival y es efectivo como volante.

DT PASSARELA













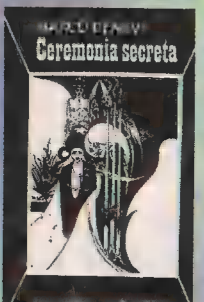




ETCETERA

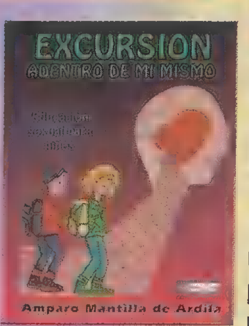
Los libros, esa buena compañía, otra vez en tu revista.
Para que vayas disfrutando de otras sensaciones, de otras imágenes tanto o más fuertes que la de los videojuegos.

CEREMONIA SECRETA
de Marco Denevi



Como hablábamos en una revista para chicos de un libro para grandes? Primero, porque hay una edad para la lectura de ciertos libros que es totalmente incierta. Cuál es el momento en que uno disfruta de libros como los escritos por Julio Verne? Cuándo puede apasionarse el lector con "La Isla del Tesoro" de Stevenson? Creemos que a toda edad, con una perspectiva distinta. CEREMONIA SECRETA te la piden en el secundario y está bien que así sea. Cuando tengas la "obligación" de leerla, hacelo con ganas y sentirás una alegría interior por entrar en el mundo de la buena literatura. Esta es una obra reconocida de un autor argentino de prestigio internacional.

EXCURSION ADENTRO DE MI MISMO
(Educación sexual para niños)



Este libro de Amparo Mantilla de Ardila es una autora colombiana que sabe explicar fácil lo que para muchos adultos parece dificilísimo. En una introducción dice Amparo: "Amiguito, amiguita: Durante varios años he trabajado con niños y niñas de tu edad. Esta labor me ha permitido saber cuales son las principales preguntas que tienes en relación con tu cuerpo y tu sexualidad. Este libro lo he escrito con base en esa experiencia y mi deseo es que te sirva realmente en tu proceso de crecer y convertirse en verdadero hombre y verdadera mujer. Espero que te guste y lo disfrutes mucho".

A partir de entonces, a lo largo de más de cien páginas, divertidamente ilustradas, Amparo responde a las inquietudes que sobre este tema tienen chicos como vos. Lo que va contando, paso a paso, son excursiones que cada uno debe hacer alguna vez. La primera es a la naturaleza, a la que llama primer ambiente. La segunda excursión habla de la vida. Luego sigue la excursión a los seres vivos, animales y humanos, niño y niña, crecimiento, otros cambios, pareja y familia, la decisión por la paternidad y la maternidad. La novena y última excursión se titula respuestas a varias preguntas que te habrás hecho.Según dice la contratapa de este libro, Excursión adentro de mí mismo es un texto de Educación Sexual cuyo contenido se apoya en aspectos fundamentales del desarrollo psicosexual de los niños:

Promoción de la auto-estima.

Promoción de una actitud de respeto hacia sí mismo y hacia los demás.

Comprensión de la sexualidad como un terreno de "toma de decisiones" conscientes, así como de reflejo de los valores personales.Fomento de la libertad, autonomía y responsabilidades como puntos claves de la labor formativa sexual.

Este tipo de libro puede serte muy esclarecedor: sin embargo, todo dependerá de la decisión de tus padres respecto de lo que debes saber a tu edad. Y esa decisión debe ser respetada.

PARTE III




HONAN, PROVINCIA DE CHINA.
OCULTO ENTRE LAS MONTAÑAS DE LA REGION, EN UN MARAVILLOSO PARAJE, ESTA EL TEMPLO SHAOLIN DE LIU KANG. AHORA QUE LIU REGRESA VICTORIOSO, EL QUE FUERA UNO DE LOS MAS GRANDIOSOS TEMPLOS, YACE EN RUINAS.


ALLI HABIA JOVENES ESTUDIANTES, ESTABAN COMENZANDO A CONOCER LA FORMA DE VIDA SHAOLIN Y LA MITOLOGIA DE LA ORDEN DE LA LUZ.
LOS ATACANTES SABIAN QUE EL TEMPLO ERA UN BLANCO FACIL. EL MOTIVO FUE LA VENGANZA Y LA VENGANZA PUEDE SER UNO DE LOS ACTOS MAS VIOLENTOS.
/TOPKIDSCLUB


YO JURO, HERMANOS SHAOLIN, QUE LOS RESPONSABLES DE ESTE CRIMEN LO PAGARAN. ES UNA PROMESA!


ESO SE PARECE MUCHO A UNA AMENAZA DE VENGANZA
¿QUIEN ERES?...
¡KUNG LAO!
ESTOY SORPRENDIDO QUE ME RECUERDES. DEJASTE NUESTRA SOCIEDAD DEL LOTO BLANCO PARA COMPETIR EN EL GRAN TORNEO... Y REGRESAS PARA ESTO.



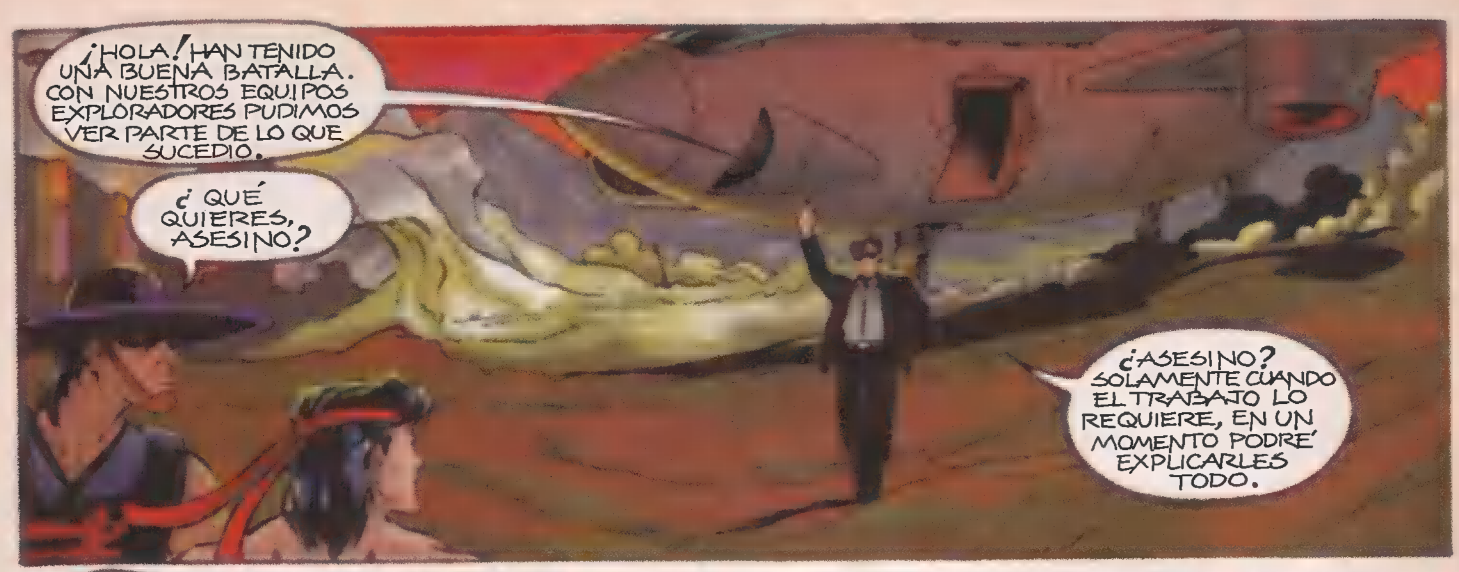


DESDE EL CIELO SE ACERCA LA CURIOSA VISION DE UN HOVER-JET. NO TIENE NADA QUE VER CON LOS ANTIGUOS PARAJES QUE LO CIRCUNDAN Y NO ES BIENVENIDO.

TENEMOS VISITANTES.

DURANTE MILES DE AÑOS, ESTE TEMPLO HA SIDO SAGRADO Y SECRETO.

APARENTEMENTE HA DEJADO DE SERLO. ESE AVION PERTENECE A LOS LIN KUEI.



ESTA ES MI TARJETA.

CONTACTS INC

LIN KUEI

SUB-ZERO

TU NO ERES SUB-ZERO.

YO MISMO LO VI MORIR A MANOS DE UN ESPECTRO LLAMADO SCORPION.

SI TODOS TENEMOS NUESTROS FANTASMAS. EL SUB-ZERO QUE VISTE MATAR ERA MI HERMANO MAYOR. DE TODAS MANERAS ERA MUY TERCO NO QUERIA USAR EN SUS MISIONES LA NUEVA TECNOLOGIA.

UNA VERDADERA LASTIMA. DESPUES DE LLEGAR A LO MEJOR DEL LIN KUEI SE VOLVIO OBSOLETO.

TOMAMOS ALGUNAS FOTOS DE INTELIGENCIA...

A ESTE TIPO SE LA PASABAN LLAMANDOLO SHANG TSUNG. YO PENSE QUE SE TRATABA DE UN HOMBRE VIEJO.

ELLOS HABLARON ALGO DE IR DETRAS DE CAGE.

¿QUIEN ES?

UN AMIGO.

YO ESTOY TOMANDO SU LUGAR Y DESCUBRIENDO, DE A POCO, ALGUNAS COSAS, Y TAMBIEN HEREDANDO ALGUNO DE SUS FANTASMAS.

ESTUVIMOS RELEVANDO EL AREA Y DESCUBRIMOS ALTAS LECTURAS GAMMATRONICAS LO QUE SUPONE UN PORTAL ABIERTO. PENSAMOS QUE GORO HABIA GANADO EL TORNEO... Y YA CONOCEN LOS MITOS... CON DIEZ VICTORIAS SEGUIDAS TODO EL INFIERNO ENTRARIA A TRAVES DE ESE PORTAL.

DIME SUB-ZERO, QUE PIENSAS TU DE HOLLYWOOD?


EN EL ESTUDIO DE KARATE CINEMA EN HOLLYWOOD...
COLONIA CAGE, TOMA UNO.
¡ACCION!
OH CAGE, ME SALVASTE LA VIDA UNA VEZ MAS Y HUELES TAN BIEN.
ES PORQUE ESTOY USANDO LA NUEVA COLONIA CAGE.
CUANDO CONQUISTO A LAS MUCHACHAS DEBO TENER EL MEJOR PERFUME
ALGO INESPERADO ESTÁ POR PASAR...
JOHNNY CAGE SE DARÁ CUENTA MUY PRONTO QUE SU RECIENTE HAZAÑA EN LA ISLA DE SHANG TSUNG, LO HA SEGUIDO HASTA SU CASA.
¡EH! ¿QUE PASA CON LOS EFECTOS?
¡CALMA!
¡ME ESTAN ROMPIENDO LOS DECORADOS!


HOLA JOHNNY CAGE.
ES TAN BUENO VERTE OTRA VEZ.
NO TE OFENDAS, PERO... QUIEN DIABLOS ERES TU?
¿NO ME RECONOCES?
SOY YO... SHANG TSUNG.

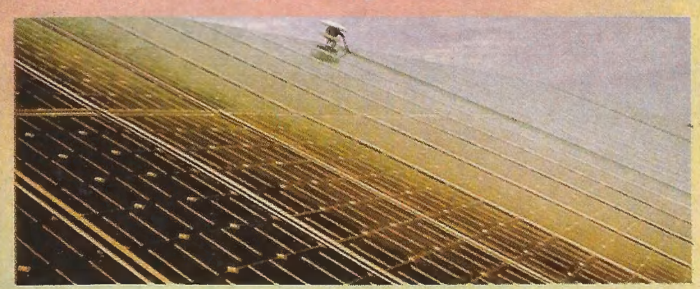
Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último



Lo último de lo último de lo último de lo último de lo último

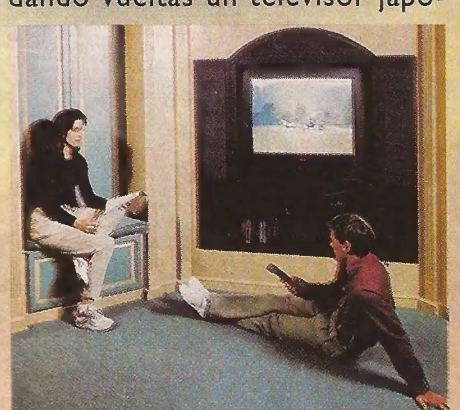
LA ENERGIA DEL SOL PARA ESSEN

Essen es una ciudad alemana que termina de inaugurar su abastecimiento de energía solar. Planchas de células fotovoltaicas situadas en sus techos les hacen ahorrar a sus habitantes hasta un 40% de energía a lo largo el año.



TELEVISOR RECONTRACHATO

Ya anda por ahí dando vueltas un televisor japonés que se hace llamar el más chato del mundo. El modelo de 14 pulgadas tiene apenas 9,8 centímetros de profundidad. Es para colgar en la pared, no?



HAGAMOS UNA CASITA DE BARRO

Ojo! No es una casa cualquiera. La construye un arquitecto en Vermont, Estados Unidos, siguiendo un modelo africano. El hombre primero hizo una estructura de poliestireno y después aplicó grandes cantidades de barro y cemento. Ah... Así, cualquiera.

PARA SABER SI UN BILLETE ES FALSO ESCRIBILO

Claro que hay que escribirlo con un lápiz especial que detecta a los billetes falsos. Este lápiz tan particular lo inventaron los ingleses. Uno escribe el billete con ese lápiz, si la tinta cambia de color... tirá el billete.

PIOJITOS EN LOS CASQUITOS

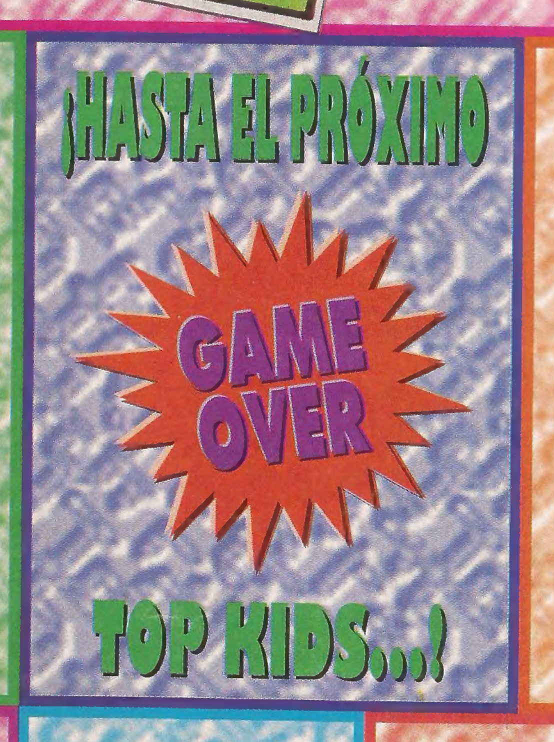
Una barbaridad! Si bien todos dicen que no es cierto, los cascos de la realidad virtual pueden contagiar estos simpáticos "roedores". Y, después de todo, por qué no? En última instancia y, más allá de algunas diferencias, un casco de realidad virtual y una gorra, más o menos se parecen.

El monje que derrotó a Shang Tsung

Ocurrió hace más de 500 años. Shang Tsung confiado, tras numerosas victorias, fue derrotado por un monje de la Orden de la Luz llamado Kung Lao. Y será precisamente Kung Lao el personaje con quien TOP KIDS abrirá 1985. Desde el número de enero proseguiremos plenamente con los personajes de MORTAL KOMBAT II, del que te adelantáramos Reptile hace un par de meses. Ah¡ Y reservamos para los primeros números del año próximo la figura siniestra de Shang Tsung (el viejo).

Más del videojuego del año

Sí; nos quedamos cortos. Pensamos que dos de nuestros posters iban a alcanzar para cubrir todas las tomas del MORTAL KOMBAT II, pero nos equivocamos. El mes que viene te vamos a traer la segunda parte del poster con todas las tomas de tus luchadores favoritos.





Noticias Top Secret te seguirá trayendo las últimas novedades del mundo del videogame, con más y más secretos e informaciones del mundo de los videojuegos. Qué otra cosa podría ser?

¿Premios?

Parece que vamos a tener "Premios Top Kids". Así lo dice Emiliano confidencialmente. Esperemos que sea justo el jurado con sus veredictos. Parece que en el próximo número nos va a contar en detalle de lo que se trata y en que consisten los premios en cuestión para los mejores games de 1994. Estimo que en esto se invertirán millones ... de felicitaciones.

Top Kids está cada vez mejor

Y sí. Cada vez mejor. Por lo menos es lo que intentamos. A nuestro número de diciembre con el increíble Goro, sigue un personaje mítico Kung Lao. Y toda la excelente información que vos esperás. Por eso decimos que TOP KIDS crece. Y todo, gracias a ustedes.

Los Comics de los Top Kids

A nuestro programa de televisión siguen llegando más y mejores comics hechos por ustedes. Y, por supuesto, estamos tentados por publicar los mejores. Esta intención nuestra tropieza con algunos inconvenientes. Primero, la selección de uno de esos comics por mes. Es tan difícil no ser injusto con aquellos que no publiquemos que la decisión nos asusta. Segundo, publicar un comic significa dedicarle, por lo menos, un par de páginas. Y mucho espacio no tenemos. En fin. Estamos pensándolo.


Street Fighter II
Ya llegaron los Muñecos Articulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
RYU
KEN MASTERS
GUILE
CHUN LI
BLANKA
M. BISON
EDMOND HONDA
DHALSIM
ZANGIEF
VEGA
BALROG
SAGAT
CAPCOM
...lógicamente de
Jocsa